PlayStation
PlayStation MAGAZINE
JANVIER 1997 • FÉVRIER 1997
EXCLUSIF !
Tekken 3
NAMCO NOUS MET KO
Sony met la gomme avec
Porsche Challenge
Ils ont osé !
Street Fighter 3
6 démos, l'année commence fort !
Porsche Challenge (rolling)
Pandemonium (jouable)
Tomb Raider (jouable)
Lemax (jouable)
2 Extreme (jouable)
Reloaded (jouable)
Legacy of Kain
Devenez vampire et serial killer
T 6856 - 7 - 49,00 F - RD
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 7 • JANVIER 1997 - FÉVRIER 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • ITALIE 1500

STREET RACER™

8 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUDRE ASSURÉ !

...environnement 3 D...

une course endiablée !

8 joueurs en simultané...

Ubi Soft

PlayStation

FEED BACK

Le livre de Jacques avec son arbre à pommes dessus, en a quatre, celui de *Oui-Oui* un peu plus d'une dizaine. Eh bien, à dater d'aujourd'hui, nous en avons trois, pas moins, pas plus. trois pages pour laisser s'exprimer les lecteurs chaque fois plus prompts à s'approprier PlayStation Magazine. Face à l'affluence du courrier (jaloux, le Père Noël nous a même écrit une lettre d'insultes !), cette étape se devait d'être franchie par une rédaction toujours prête à repousser les limites de la satisfaction de son fan-club. "Des fleurs, encore et encore !" direz-vous. Non, car certains osent crier leur mécontement, et plutôt que de nous jeter des tulipes, ne se privent pas d'envoyer quantité de roses aux dangereuses épines. Qu'importe, le maître-mot de cette rubrique étant : "Réagissez !".

"Je voudrais mes cadeau de Noël toute l'année"

Que de demandes en ce début d'année ! Amis lecteurs, vous cherchez toujours à savoir... C'est bien, mais n'en faites pas trop malgré tout : lorsque des jeux comme Crash Bandicoot et Formula One, pour ne citer qu'eux, commencent à peine à envahir les rayons, laissez le temps au temps... avant de nous questionner au sujet de Crash number two et Formula One 2. Dites-vous également que les équipes de développement n'ont peut-être aucune envie de se remettre au boulot pour pondre immédiatement une suite. À moins que ces mêmes équipes n'attendent de connaître les résultats en terme de ventes avant de se lancer une nouvelle fois à l'aventure ?
Quant à Sega et l'éventualité que le constructeur autorise une conversion de ses hits sur PlayStation, sachez qu'il s'agit d'une rumeur très répandue à Tokyo et non informée par Sega Japon. Vue les ventes de la Saturn, cela semble probable mais bon ... A suivre...
Nous sommes néanmoins en mesure de vous informer sur les jeux suivants :

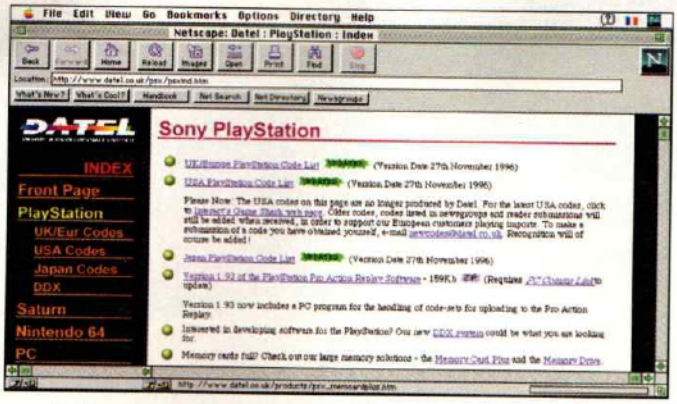
TITRE DU JEU	EST-IL ANNONCÉ À L'ÉTRANGER ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Alpine Racer	Non	
Chronicles of the Sword	Oui	Disponible
Resident Evil 2	Oui	Fin 1997
Lost Vikings 2	Oui	Courant 1997
Duke Nukem 3D	Oui	Mars 1997
WWF in your House	Oui	Courant 1997
Megarace 2	Oui	NC
Terminator Future Shock	Non	
The Crow	Oui	Février 1997
X-Files	Oui	NC
HMS Carnage	Oui	NC
Settlers 2	Non	
Cobra	Oui	On peut rêver
King's Field	Oui	NC

Datel à la rescousse

Où puis-je me procurer le lecteur de disquettes pour PlayStation permettant de sauvegarder l'équivalent d'une Memory Card sur une simple disquette 3,5 pouces ?
Cédrick Champalaune de Chalonnes sur Loire (49).

Vous êtes nombreux à vous intéresser de près aux produits Datel. Du lecteur de disquettes à la Memory Card de 120 blocs mémoire, en passant par l'Action Replay pour PlayStation, aucun de ces produits n'a échappé aux observateurs avertis que vous êtes. Hélas, ils ne sont pas commercialisés (pas encore ?) dans l'Hexagone. Seuls nos cousins insulaires y ont droit. En Angleterre, Datel fait effectivement un carton. À moins de traverser fréquemment le Channel ou de compter

FEED BACK



un astucieux correspondant parmi leurs relations, joueurs et lecteurs made in France n'ont d'autre alternative que de commander l'objet de leurs désirs via Internet. Sur le site Datel (http://www.datel.co.uk/psx/psx ind.htm), une fiche de renseignements - comprenant le numéro de votre carte de crédit - est à remplir. Qui a dit que le shopping virtuel n'existait pas ? Néanmoins, ces produits ne sont pas du tout "officiels" Sony. Côté fiabilité, il faudra donc être prudent.

Censure à domicile

Ma mère ne veut pas que j'achète des jeux dits "violents" comme Die Hard Trilogy !!! Comment la persuader du contraire ? Thomas Bryndas

Mon cher Thomas, il faut définitivement lui faire comprendre qu'il n'existe pas de jeux véritablement violents et par conséquent nuisibles psychologiquement. Qu'elle admette que le JT de 20 heures, Morandini, Pradel et les "reality shows" sont nettement plus préjudiciables qu'un simple jeu vidéo... car nous n'avons aucun contrôle sur eux. À vrai dire, la question posée relance l'éternel débat. Et nous sommes encore loin du consensus.

Loin des yeux, loin du cœur ?

Je me permets de vous écrire pour pousser une gueulante ! Habitant la Guyane, je trouve inadmissible de ne pas trouver PlayStation Magazine. Il faut vraiment ruser pour se le procurer ! C'est pourquoi, je vous demande s'il est possible de pouvoir s'abonner ; et si oui, quelles sont les démarches à entreprendre et combien cela coûte ? Vincent M.

Il serait effectivement préférable de bénéficier d'un abonnement pour être certain de découvrir, tous les deux mois, l'officiel PlayStation. Pour ce faire, il suffit d'envoyer sur papier libre vos coordonnées accompagnées d'un chèque d'un montant de 288 francs à l'adresse suivante : Service abonnement de PlayStation Magazine, 90 rue de Flandres, 75019 Paris (France). La prise en compte de l'abonnement se fera dans les trois semaines suivant la réception du courrier.

La boîte à idées

Pourquoi ne pas commercialiser des reliures pour les collectionneurs de PlayStation Magazine, groupe croissant dont je fais partie, afin de bien les ranger et les rendre plus accessibles ? Sylvain Garans de Vert Le Grand (91)

N'y-aurait-il pas moyen de sortir un CD de démo exceptionnel qui comprendrait quelques-unes - voire toutes - des plus belles intros de jeux filmées ou en images de synthèse ? Je pense notamment aux séquences d'intro de hits comme Fade To Black, Resident Evil, Alien Trilogy, Rayman, Tomb Raider, etc. Ce serait un régal pour les yeux des fans, non ? Alain Pigeolet de Monage (Belgique)

Je voulais vous demander d'essayer de changer quelque peu la maquette des tips : pourquoi ne pas les entourer d'une ligne de découpe ou de pointillés ? Les joueurs pourraient dès lors les découper et les insérer dans les boîtes de jeu ! THI

Le froid hivernal semble pousser à la créativité. Nous restons à l'écoute et analysons requêtes et suggestions le mieux possible. Les questions à ne jamais oublier : 1/ Dans quelle mesure est-ce faisable ? et 2/ Combien cela peut-il coûter à la rédaction... et au lecteur ? Les reliures et les tips à découper sont d'excellentes idées. Nous y réfléchissons. Le CD compil' promet d'être beaucoup plus délicat à mettre en œuvre : les éditeurs à convaincre, le coût de production, de commercialisation, etc.

B.P. pour Big Problem

Ma console vient de partir en réparation comme beaucoup d'autres... La cause : le blocage quasi systématique de la lentille lors des séquences vidéo, pendant les chargements ou sur la bande-son ! (...) Je sais qu'en retournant ma PlayStation, les problèmes s'estompent, mais ça n'est pas une solution... Mxx Ninfei de Fos-sur-Mer (13)

Nombreux sont ceux parmi vous qui souffrent de ce type de problème. La lentille de la console fatigue et ne suit plus lorsqu'un jeu lui demande trop de va-et-vient. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, le fait de retourner la PlayStation atténue - voire supprime - dans certains cas cette nuisance autant sonore que visuelle. "Mais ça n'est pas une solution...", indéniablement. Pour plus de renseignements sur la marche à suivre qui débouchera sur une vraie... solution, vous pouvez appeler nos amis du service après-vente de Sony au numéro suivant : 01 40 88 04 88.

Conseil d'ami

J'aimerais dire à tous les possesseurs de PlayStation ayant une TV mono, qu'il est possible de la brancher sur un ampli, une mini-chaîne hi-fi ou sur des enceintes de type "multimédia" dotées d'un ampli (il est alors incorporé) grâce au câble RCA fourni avec la console. De quoi profiter d'une immersion totale dans des mondes fictifs aussi surprenants les uns que les autres. Un investissement qui vaut le coût ! Pourquoi se le refuser ? Pour terminer, je tiens à souligner qu'à l'âge de 36 ans, le plaisir de jouer avec mon garçon de 12 ans est aussi grand que celui de vous lire... Alain Pigeolet de Monage (Belgique)

S'éclater à moindre coût n'est plus du domaine du rêve ! Désormais, quelques centaines de francs garantissent au passionné des heures de loisirs. Sans être équipé du dernier ampli audio-vidéo Yamaha, il peut rentrer dans la peau de héros survoltés sans se ruiner. Petit rappel des faits : 1 PlayStation + Crash Bandicoot + Doom + Resident Evil + enceintes multimédia = 3 700 francs environ pour une centaine d'heures de jeu. Soit un ratio de 37 francs/heure de loisirs ! Plus d'hésitation...

Jeunes hommes cherchent à se renseigner

Je m'adresse à vous pour entrer en contact avec des éditeurs de jeux vidéo. Je suis compositeur en MAO, et en tant que "home studiste", je cherche à investir de mes talents le monde dynamique des jeux vidéo. Pouvez-vous me renseigner et éventuellement me communiquer les adresses en France des grosses boîtes de production dans ce domaine ? (...) Merci de me répondre dans les plus brefs délais et d'encourager ainsi les jeunes artistes dans la construction du monde virtuel de demain... Simon Proust de Poitiers (86)

Cela fait une dizaine d'années que les jeux vidéo me passionnent (ma première machine était l'Atari 800XL, un dinosaure !), et j'aimerais donc savoir comment parvenir à travailler dans cet univers, comme testeur ou concepteur. J'ai déjà élaboré quelques scénarios... Hervé Colapinto de Carry-Le-Rouet (13)

J'aimerais savoir s'il existe une voie appropriée pour travailler en tant que compositeur de musiques de jeux. Pouvez-vous également me citer les outils ou instruments requis dont se servent les professionnels du genre ? Arnaud Haennig de Montlouis sur Loire (37)

Le sujet est vaste. Compositeur, programmeur, scénariste, commercial, attaché de presse, infographiste... Il y a véritablement pléthore de métiers liés au monde fantastique des jeux vidéo. Concernant les trois p'tits gars qui nous écrivent (ci-dessus), il leur faut comprendre que de se mettre sur le créneau requiert une certaine spécialisation. Les adresses d'écoles d'Art graphique, d'IUT ou d'Instituts supérieurs à Paris ou en province ne manquent pas. Le mieux consiste à tomber sur un dossier écrit par un grand journaliste de la presse spécialisée, et consacré à ces métiers. À moins de fouiner un peu et d'appeler la rédaction du magazine L'Étudiant qui pourra éventuellement vous orienter. Ou enfin avoir la chance de discuter avec un vrai professionnel lors d'un salon.

La fleur au fusil

(...) Est-il prévu plus de jeux d'aventure et de stratégie pour 1997, ou les éditeurs vont-ils continuer à nous bombarder inlassablement de jeux à la Doom (qui abîment yeux) et de jeux de baston qui ne font que rarement fonctionner notre cerveau ? Jeffrey de Lyon (69)

Je trouve qu'entre la Super Nintendo et la PlayStation, seuls les graphismes ont évolué, pas les concepts des softs. C'est sans cesse la même chose : de la baston, de l'action, des Doom-like, des jeux de plates-formes. Très chers éditeurs et développeurs, creusez-vous un tantinet les méninges ! Nicolas Tonnois de Sainte-Hélène Bondeville (76)

En toute objectivité et à l'unanimité, nous pensons que la qualité et la variété des jeux PlayStation vont croissant. Jumping Flash n'est-il pas le premier jeu de plates-formes en 3D temps réel ? Resident Evil n'a-t-il pas révolutionné l'univers des jeux d'aventures en 3D ? OddWorld Inhabitants : Abe's Oddysey (lire le sujet dans ce numéro) ne promet-il pas des changements radicaux dans notre façon d'aborder un jeu vidéo ? L'arrivée prochaine de Final Fantasy VII ne laisse-t-elle pas présager du meilleur quant à la venue de jeux de rôles de qualité sur PlayStation ? À méditer, non ?

Houston ne répond plus

Depuis que j'ai acheté une PlayStation en juillet dernier, mon frère en veut également une pour jouer en link à Destruction Derby, WipEout, etc. Le hic : la distance entre les deux consoles et les deux télés (environ 7 mètres) qu'il est impossible de déplacer ! Le câble link pour PlayStation ne couvre - hélas - pas cette longueur. Que faire ? Couper le câble et le rallonger tant bien que mal ? Cédrick Champalaune de Chalonnes-Sur-Loire (49)

Gainsbarre aurait dit : "No comment". Rallonger le câble soi-même paraît bien risqué, non ? La solution au 'blème, seul Sony la détient. Pour une fois que les blagues les plus courtes ne sont pas les meilleures...

I love Sandra

Au début du mois d'août, je me suis procuré Resident Evil. J'ai hélas dû renoncer à y jouer à cause de la difficulté de certaines énigmes... Je suis nulle - peut-être (mais non, don't worry, be happy... and play Resident !) - et cela me vaut de ne pouvoir progresser dans le jeu. J'espère que vous pourrez m'aider car j'ai déjà contacté différents services (des hot-lines) et personne n'a pu m'aider. La seule chose que l'on m'ait proposée sont des infos sur les nouveautés et des cadeaux - à gagner bien sûr. Voilà mes problèmes : je ne trouve ni le quatrième talisman, ni la clé avec le casque gravé, encore moins le rubis rouge. SVP, aidez une très gentille et très jolie petite princesse comme moi ! Sandra

Que l'on se rassure : le 17 janvier prochain, les joueurs - et les joueuses - bloqués, déprimés, exaspérés, suicidaires et frappadingues auront la possibilité de résoudre leurs problèmes (que de problèmes, ces derniers temps, non ?). La sortie d'un hors-série "Spécial soluces" de PlayStation Magazine est prévu à cette date. Au programme : tips à go-go et solutions de hits comme Crash Bandicoot et Resident Evil. 132 pages d'aides à ne rater sous aucun prétexte.

Stranger in Belle - Isle

J'écris de Belle-Isle-en-Mer... et je me demande si ma carte arrivera un jour à la rédaction. Je l'espère très sincèrement car j'ai une question à poser : savez-vous si un jeu dont le héros serait Michael Jackson est prévu sur PlayStation ? Baptiste Bédex.

MTV Europe vient de consacrer un week-end entier au "king of pop", alias Michael Jackson, déjà héros de sa vie fort mouvementée. Est-il prêt à renouveler l'expérience de Moonwalker, jeu sorti sur Megadrive il y a des lustres ? Si un éditeur lui demandait de participer à un jeu sur PlayStation, accepterait-il ? Dès lors, quel en serait le scénario ? Un jeu de plates-formes ou un jeu d'aventures ? Pourquoi pas Jackson Five meets Resident Evil ? Et un Doom-like ? La prochaine fois, nous vous communiquerons l'adresse de son fan-club...

Ecrivez-nous : PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Apprendre à écouter

Le monde va mal. À en croire ce que l'on voit sur le petit écran, la fin doit être proche. Peut-être nous prépare-t-on quelque coup fumant et médiatique en cette vieille fin de millénaire ? Imaginez donc l'Apocalypse en direct live sur TF1, sponsorisée par les Pompes Funèbres Bertrand. Voilà que Palestiniens et Israëliens ne se comprennent plus, que le Rwanda lance un appel désespéré, que personne n'entend, alors que la politique française crie à l'injustice tous azimuts sans même réagir. L'encéphalogramme serait-il plat ? La société AB Productions aurait-elle eu notre peau ? La situation est préoccupante, mais elle serait ennuyeuse si elle ne l'était pas.

Peut-être faut-il apprendre, réapprendre à s'écouter. Le monde se parle sans se comprendre. Voilà sans doute la raison pour laquelle, dans ce numéro de début d'année de PlayStation Magazine, nous avons cherché à donner la parole à ceux qui regardent le monde PlayStation de leur propre planète : Mœbius crée des jeux, Thierry Gilardi y participe, alors que Vanessa Demouy et IAM y jouent. Autant de façons de vivre le jeu vidéo.

Mais nous n'en avons pas moins négligé le jeu, qui reste, en ce début d'année, un secteur prolifique avec Tekken 3, La Cité des enfants perdus, Command and Conquer, Tobal N°1 ou Legacy of Kain... Les joueurs de longue date le savent, les débuts d'année sont généralement moroses.

Mais les éditeurs sur PlayStation auront su écouter et comprendre les joueurs. Peut-être avec nous, lors d'une rencontre pendant le dernier salon parisien Super Games Show ? Etre à l'écoute, c'est important. Voilà aussi pourquoi s'agrandit la rubrique Feed Back. Pour parler et comprendre. Le monde ne va peut-être pas si mal.

Et puis, le divin marquis nous avait prévenu : "On n'apprend rien quand on parle, on ne s'instruit qu'en écoutant et voilà pourquoi les bavards ne sont communément que des sots ".

Jean-François Morisse

UNE ANNÉE 97 QUI COMMENCE PLUTOT BIEN !

8 On ne l'attendait pas et pourtant il ne vous décevra pas ! Abe's Oddysey sera, à n'en pas douter, un franc succès. Reportage.

16 Pour l'instant à l'état de version originale et en arcade, Tekken 3 montre le bout de ses combos ! Bientôt sur PlayStation ? Assurément !

50 Près de 30 pages de tests tout de même, en ce début d'année pourtant pas très prolifique. Les absents ont toujours tort !

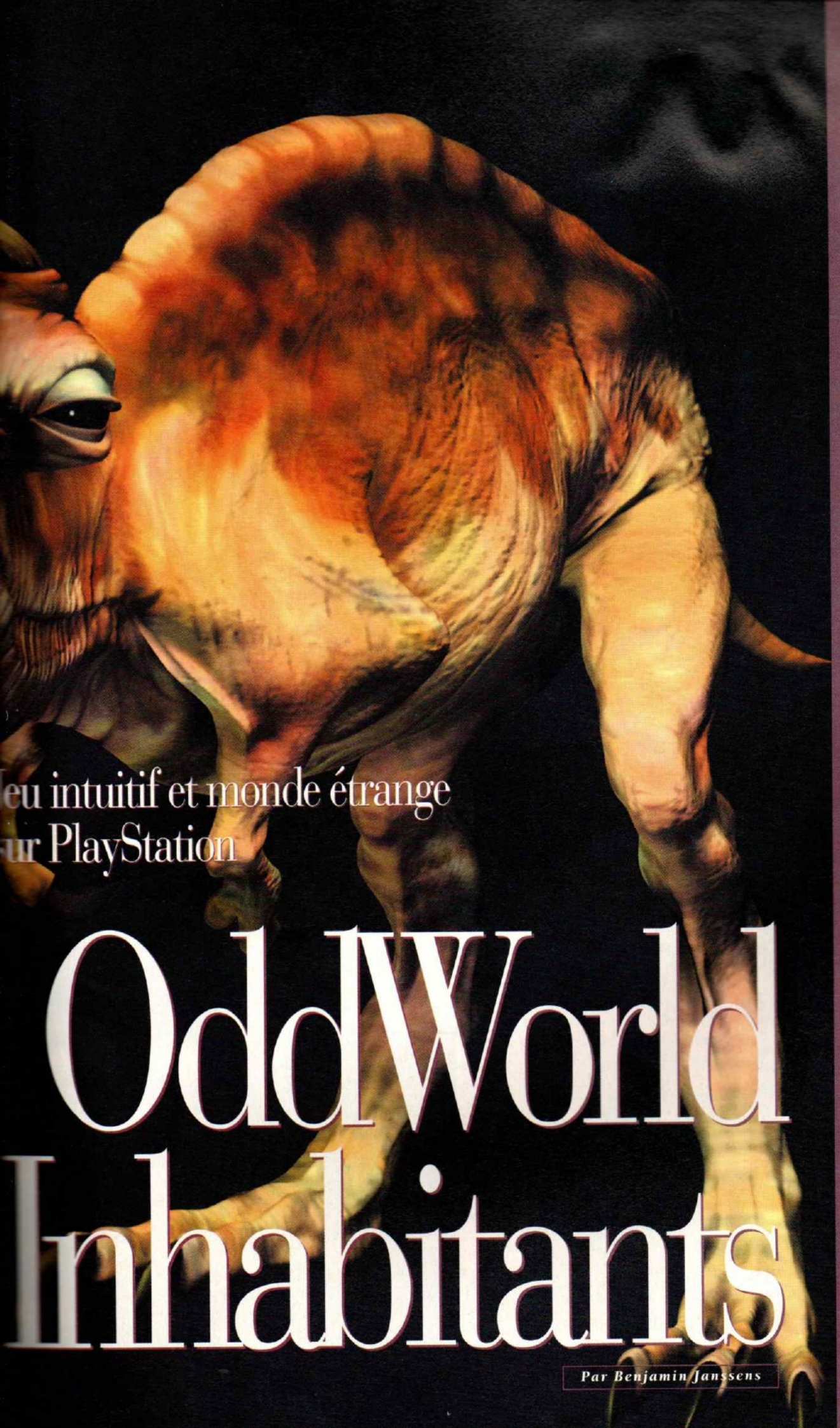
80 Les Marseillais rappeurs les plus sympas de la terre sont aussi des fans de la PlayStation. Nous les avons rencontrés !

84 Tous les circuits de Destruction Derby 2 et plein d'autres astuces sont, une fois de plus, en exclusivité dans PlayStation Magazine !

Feed back/courrier 3
Abonnement 89
Le CD de démos 90
Petites Annonces 95

TRAVELLINGS

Tobal N° 1 : 50
Fifa 97 : 56
Legacy of Kain : 60
NBA Live 97 : 62
Coolboarders : 64
Sim City 2000 : 66
Twisted Metal World Tour : 68
Command & Conquer : 70
Ayrton Senna Kart Duel : 72
Hyper Final Match Tennis : 74
Chronicles of the Sword : 76



eu intuitif et monde étrange
ur PlayStation

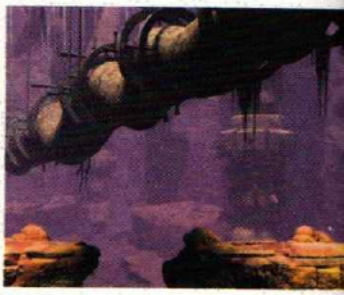
OddWorld Inhabitants

Par Benjamin Janssens

Passionnés ! C'est de la sorte que l'on peut qualifier Sherry, Lorne et leur petite équipe de San Luis Obispo (Californie), l'une des rares villes US où la cigarette soit prohibée. Ils se font appeler OddWorld Inhabitants, littéralement "habitants du monde étrange". Leur particularité : une extrême créativité due à un mélange cinéma + jeux vidéo + effets spéciaux. Notre particularité : avoir été les premiers à découvrir leur univers dont vous pouvez apprécier les images en exclusivité..

OddWorld Inhabitants

L'intro du jeu et les séquences intermédiaires, en images de synthèse, sont aussi belles que nombreuses. Serez-vous assez malin et prudent pour voir la vraie fin ?

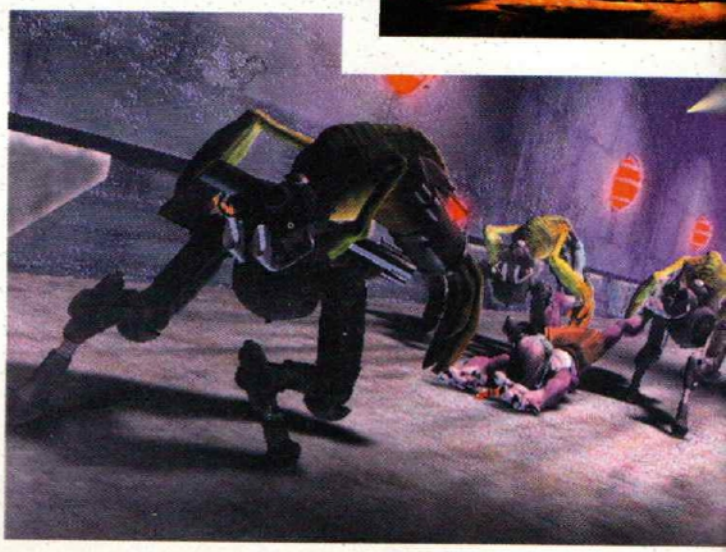


Grâce aux possibilités de la console, notre premier «bébé» cumule 3D, intelligence artificielle et aventure intuitive.

Attention ! Nous sommes à des centaines de lieux de jeux tels que Corpse Killer sur Mega-CD (Digital Picture), flops retentissants - pour ceux qui s'en souviennent - qui tentaient vainement de combiner cinéma et jeu vidéo. OddWorld Inhabitants a fait évoluer le concept vers ce qu'ils appellent la "Story Dwelling Experience". Un cocktail explosif d'aventures à rebondissements, de séquences cinématiques en haute résolution, de héros aux lèvres cousues, de Shaman chantant sous la pluie, de plates-formes en 3D, de réflexion, d'interactivité intuitive... À boire sans modération, évidemment. Pas de date de péremption, seulement de consommation : mai 97. Car pour incarner Abe - Abraham Lure (comprenez et prononcez "Abe and you") - l'esclave rebelle de Abe's Oddysey, titre du jeu, il vous faudra patienter un peu. En attendant, nous vous dévoilons une partie du secret de cette nouvelle race de jeux vidéo...

Mélange de genres

Abe est un grain de sable. Un être sans défense, un peu neu-neu à ses heures à force d'avoir joué les soumis. C'est pourtant lui qui a été choisi pour libérer son peuple du joug d'infâmes entrepreneurs dans le domaine de l'agro-alimentaire (voir encadré). Il s'enfuit, cherche sa voie, la trouve et triomphe... s'il est suffisamment malin. Le jeu est un astucieux mélange des genres qui rappellent des hits comme Prince of Persia et Flashback. De la plate-forme à laquelle s'ajoute une bonne dose de réflexion liée à une intelligence artificielle et une interface soignées. Jauge de vie inexistante, pas de points à gagner, de boss à éradiquer, langage parlé omniprésent et interactif, espèces animales entièrement indépendantes... L'impression de diriger une créature de chair et de sang qui ne doit sa survie qu'à l'intelligence, la mémoire et les réflexes du joueur. Le tout dans des graphismes en 3D fins et variés, totalement conçus sur Silicon Graphics. OddWorld Inhabitants : Abe's Oddysey fait prendre au terme "interactivité" tout son sens ! Le jeu sera (re)présenté lors du prochain salon d'Atlanta (l'E3), dans sa version finale. Dans l'immédiat, il s'agit de savourer ces quelques pages.



Ce qu'ils ont dit de...

Sherry McKenna (CEO) et Lorne Lanning (President) sont des as. Originaires de l'industrie du cinéma et des effets spéciaux, ils nous expliquent, avec passion et à leur façon, ce à quoi ils passent leurs journées depuis deux ans...

... du movie business hollywoodien

Lorne "J'ai vraiment commencé mon travail sur ordinateur dans le milieu militaire. À l'époque, l'armée disposait des moyens financiers suffisants pour produire des images virtuelles d'une qualité exceptionnelle. J'ai donc développé un simulateur de marche dans l'espace. Puis je me suis attelé à la 3D animée. Ce que je pense d'Hollywood ? Pour réaliser dix secondes, un producteur dépense des millions de dollars. Une équipe travaille pendant des mois avant que ce même producteur ne vienne la voir, et devant le résultat - sorte de condensé des nombreux efforts fournis par ladite équipe - qui aurait convaincu n'importe qui, demande de revoir une séquence. Il investit encore plus d'argent... et obtient ce qu'il souhaite : un film de qualité médiocre."

Sherry "Quatre minutes de Seafari, l'attraction conçue par Lorne, représentent un investissement de 4 millions de dollars pour deux ans de travail. C'est du délire ! On m'a contacté pour concevoir les effets spéciaux de Batman, et j'ai refusé : les producteurs me demandaient l'impossible avec un budget réduit et quelques semaines de délais seulement. Ras-le-bol de ces financiers qui ne comprennent rien, dépensent sans compter et ne veulent jamais payer pour leurs erreurs ! Chez OddWorld, nous travaillons sur un produit dont la durée de vie est de 20 heures avec un budget de 3 millions de dollars en poche... et strictement personne pour nous surveiller, pas même GT Interactive, notre éditeur/distributeur officiel. À terme, notre objectif est de concevoir un jeu de la qualité de SeaFari, une attraction à domicile."

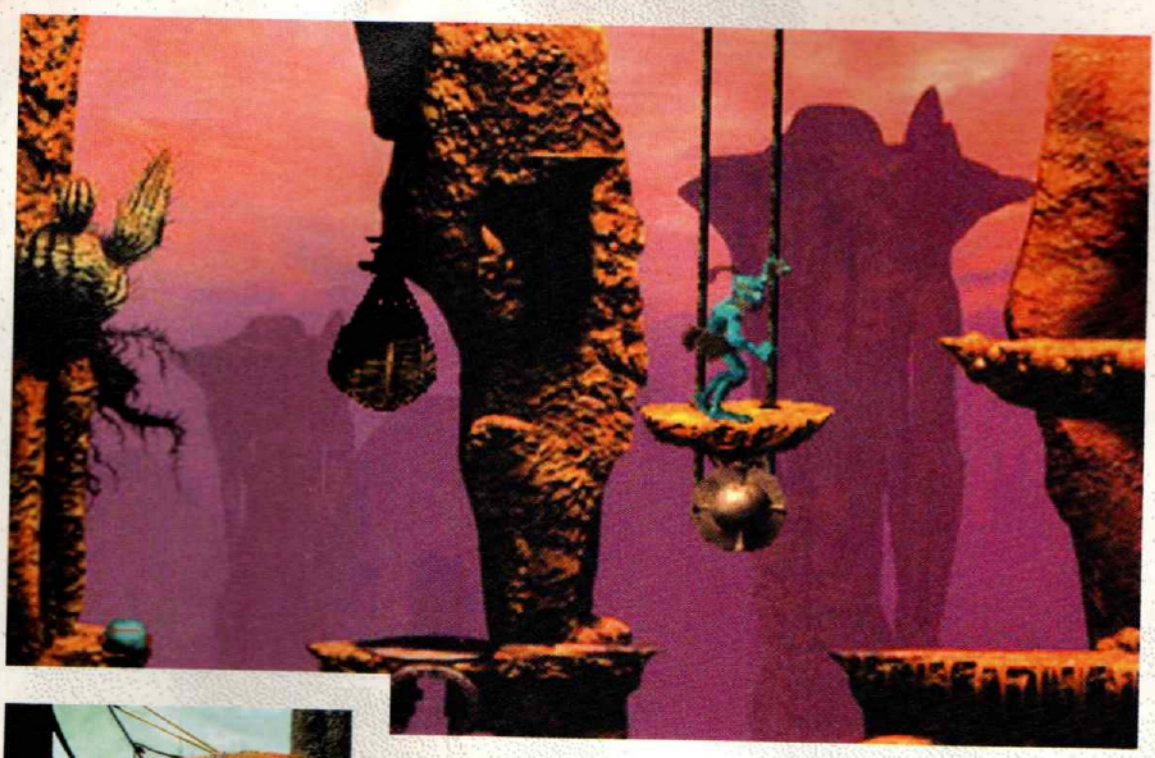
... de Abe's Oddysey

Lorne "Notre premier «bébé» cumule 3D, intelligence artificielle, aventure intuitive grâce aux possibilités de la console. OddWorld Inhabitants : Abe's Oddysey marque le début d'une saga de cinq épisodes, un peu comme *Star Wars*. Nous avons commencé à réfléchir et à développer le second titre sur PlayStation... sans être certains que dans deux ans, cette console soit présente ou n'ait évolué de façon radicale. Quoi qu'il en soit, nous intégrerons beaucoup plus de stratégie, d'action en 3D temps réel dans les épisodes suivants pour que cela ressemble de plus en plus à un vrai film interactif. De plus, un lien (dans les options) unira les séquelles, qui ne gênera pas les nouveaux adeptes du monde Odd World. (...) Mais les règles seront les mêmes : laisser le contrôle total du jeu au joueur et concevoir des jeux aussi plaisants à jouer qu'à regarder."

Sherry Ce qui me plaît dans le jeu :
- le héros n'est pas un violent : sa seule arme est sa voix qui lui permet de contrôler les esprits,
- il faut réfléchir, et une même énigme se résout de plusieurs façons différentes,
- une vingtaine d'heures sont nécessaires pour le terminer le jeu,

Dans ce jeu "à la Flashback", les énigmes à résoudre ne manquent pas. Autant de puzzles à reconstituer dont dépend la survie du héros. À noter : les solutions à un même problème sont souvent multiples.

OddWorld Inhabitants



Abe court, saute [sur les mines parfois], utilise ses pouvoirs psychiques pour contrôler ses adversaires, pousse sa monture dans le vide ou sous un téléporteur, etc. Bref, un p'tit mec dont on n'a pas fini de causer.

- il existe un vrai langage parlé,
- les boss sont inexistants,
- une option deux joueurs permet de découvrir l'aventure sous un autre angle.

Et puis, ça n'est pas parce qu'Abe est un mâle que cela me vexe. Une héroïne avec des gros seins, un «sex object» comme dans *Æon Flux* et *Tomb Raider*, n'est pas fait pour plaire aux filles. Que cesse ce discours démago !"

... de leur société, OddWorld Inhabitants

Lorne "OddWorld se veut être une porte de sortie, une bouffée d'oxygène dans le monde des jeux vidéo. C'est en restant indépendants, libres d'imaginer, de créer de nouveaux concepts, que nous changerons les habitudes de jeu. Avoir une signature reconnaissable entre mille et non celle d'un distributeur sans scrupules est également primordial. (...) Ça a été très difficile d'établir un contrat nous permettant d'avoir un contrôle total sur l'œuvre. Mais nous sommes parfaitement conscients qu'en sortant une mauvaise version du jeu, c'est la société qui trinque. Certaines boîtes américaines en sont un parfait exemple."

Sherry "OddWorld est l'histoire incroyable d'un investisseur milliardaire qui dépense 3 millions de dollars sur notre bonne foi (celle de Lorne et la mienne) sans même savoir en quoi consiste un jeu vidéo. Tout a commencé chez moi, alors que je somnolais à côté de ma piscine. Lorne est venu me convaincre de trouver un gentil donnateur - qui nous laisserait une totale liberté - pour créer une saga sous forme de jeux vidéo. En l'écoutant me narrer le scénario mettant en scène Abe, j'ai voulu que nous en fassions un film ! Il a refusé, naturellement. Mais il a fallu que nous dénichions un richissime inconscient pour nous permettre d'exaucer notre souhait... et la tâche n'a pas été de tout repos. Sachez toutefois qu'à l'exception de GT Interactive - et du milliardaire -, aucun éditeur n'a daigné nous accorder les garanties suffisantes pour monter notre projet !"

...des jeux vidéo

Lorne "J'ai découvert la Megadrive, mais je me suis réellement intéressé aux jeux vidéo avec l'arrivée des 32 bits : ces consoles ont en effet un énorme potentiel pour des créatifs. Mes

Esclave rebelle (un peu comme Johnny)

Il était une fois, un esclave sur une lointaine planète. Cela faisait des générations que sa condition n'avait pas changé : Abe passait et repassait l'aspirateur dans l'une de ces horribles RuptureFarms, trust spécialisé dans la reconversion d'espèces vivantes en hamburgers intergalactiques. Un jour, par hasard, Abe découvre que sa race est la prochaine sur la liste. Il prend peur et s'enfuit... Stoppé dans son élan par un gouffre béant au fond duquel il s'écrase, l'ex-esclave est recueilli par un vieux Shaman qui lui sort l'éternel : "Tu es l'élu." Le magicien lui découd alors les lèvres pour qu'il se rende compte de ses capacités : Abe peut non seulement parler, mais de surcroît sa voix lui permet d'envoûter et de prendre le contrôle psychique de nombreuses créatures (et les faire exploser en mille morceaux le cas échéant). Génial ! Ainsi commence la quête mystique et symbolique pour la survie des Mudokons...

jeux préférés sont Myst, Another World, Flashback et surtout Prince of Persia. (...) Je ne vois pas le futur à la façon de David Perry. Nous n'avons pas - ou plus - la même vision de notre travail. Lui s'est reconverti en business man averti au détriment de son esprit créatif. (...) Il faut aimer jouer pour créer un bon produit... et ne pas se tranformer en pure opportuniste comme Rocket Science qui a cru un moment que n'importe quel jeu vidéo se vendrait. Les consommateurs ont l'esprit beaucoup plus critique qu'on ne le pense."

Sherry "Je n'aime pas vraiment les jeux vidéo, mais Lorne m'a dit : 'Nous allons créer une histoire avec un sens plus profond qu'à l'accoutumée.' Il faut aussi souligner qu'Abe est un être anti-macho qui se sort de toutes les galères... Ça m'a plu. (...) Si nous avons décidé de développer sur PlayStation, c'est que cette console offre beaucoup plus de possibilités que celles actuellement sur le marché. Lorsque nous avons montré une démo du jeu au staff de Sony US, ils ont été sidérés par sa qualité et imaginé l'éventuel résultat final. Depuis, ils nous font confiance et n'ont imposé aucune contrainte. Ils ne viennent pas souvent nous voir et attendent de voir le produit fini, c'est tout. (...) Depuis, nous avons convaincu des amis du movie business, certains connus du grand public, de se lancer dans l'aventure des jeux vidéo."

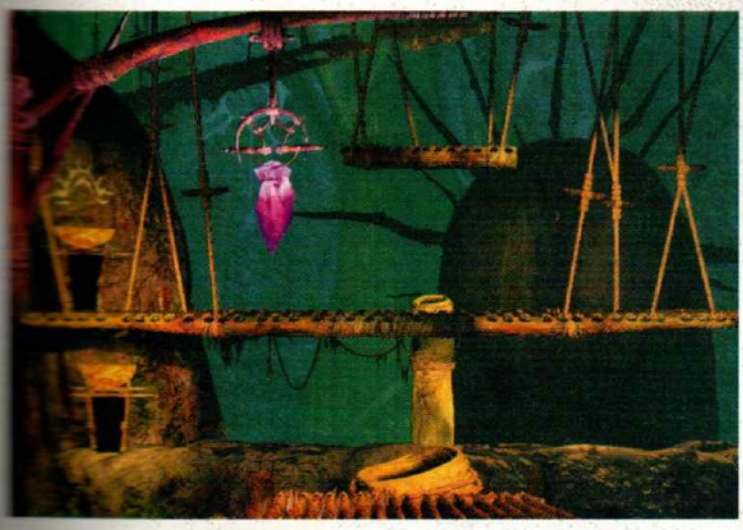
...du monde (la planète Terre)

Lorne "Nous connaissons tous les problèmes de pollution, de famine, de guerre de notre planète. Moi, je suis Abe, un petit «schmock» censé ne rien pouvoir changer. Mais comme dans la théorie du Chaos de *Jurassic Park*, je suis la poussière qui fait grincer et bouger l'édifice. Cela peut paraître prétentieux et ambitieux, mais c'est ce que nous tentons de faire au travers d'OddWorld Inhabitants : le but de l'homme, quel que soit le domaine dans lequel il travaille, est l'évolution, le changement. C'est en cela qu'Abe me ressemble. (...) Le jeu et notre société sont une métaphore du monde d'aujourd'hui. Parce que nous voulons que notre hamburger ne dépasse pas les 10 cents, nous détruisons des forêts entières... et notre futur. Tout cela doit cesser un jour et Abe est l'instrument qui va essayer d'enrayer la machine."

Sherry "Il faut vraiment se mettre à la place de nos animaux qui, s'ils pouvaient parler, diraient probablement : 'Pourquoi me manges-tu ?'. Bientôt, le système nous avalera. Abe est plus qu'un jeu. Mettez-vous dans la peau de ce petit personnage pour comprendre votre environnement !"

Développeur : OddWorld Inhabitants •
Editeur : GT Interactive •
Disponibilité : mai 1997

Afin d'éviter toute linéarité, Lorne et son équipe ont pensé laisser le choix au joueur entre plusieurs destinations à certains endroits du jeu.



Abe dépose des bombes à retardement, tire avec son lance-pierres, se bat avec des abeilles... Pas de jauge de vie ou d'écran-menu : c'est ce qu'on appelle le jeu vidéo intuitif. Si le héros crie, c'est qu'il a mal. S'il tourne, c'est qu'il est sur le point de mourir. Conclusion : le joueur entre en possession d'un véritable être vivant, sensible et vulnérable.

Une équipe de pro

Sherry (CEO) : Femme dotée d'une forte personnalité, pionnier en matière d'effets spéciaux conçus sur ordinateur, elle a collaboré au film ***Starfighter***, conçu une campagne de pub pour TF1 et réalisé l'attraction "Back To The Future" de Universal Studios (parc à thèmes). Ce qui prime dans son boulot : l'animation et le réalisme. Son adage : "You're the person experiencing what you do" (le joueur est seul maître et seul juge de ses actions).

Lorne (President) : À 31 ans, ce graphiste/illustrateur de génie a présenté dernièrement Seafari à Imagina, film de quatre minutes entièrement réalisé en images de synthèse qui met en scène un dauphin et un sous-marin en proie à un énorme serpent de mer (4 millions de dollars de budget). Il a développé des simulateurs de marche dans l'espace pour l'armée US et collaboré à l'attraction "Star Tours" des parcs Disney. Son adage : "We are what we eat and we eat what we are"

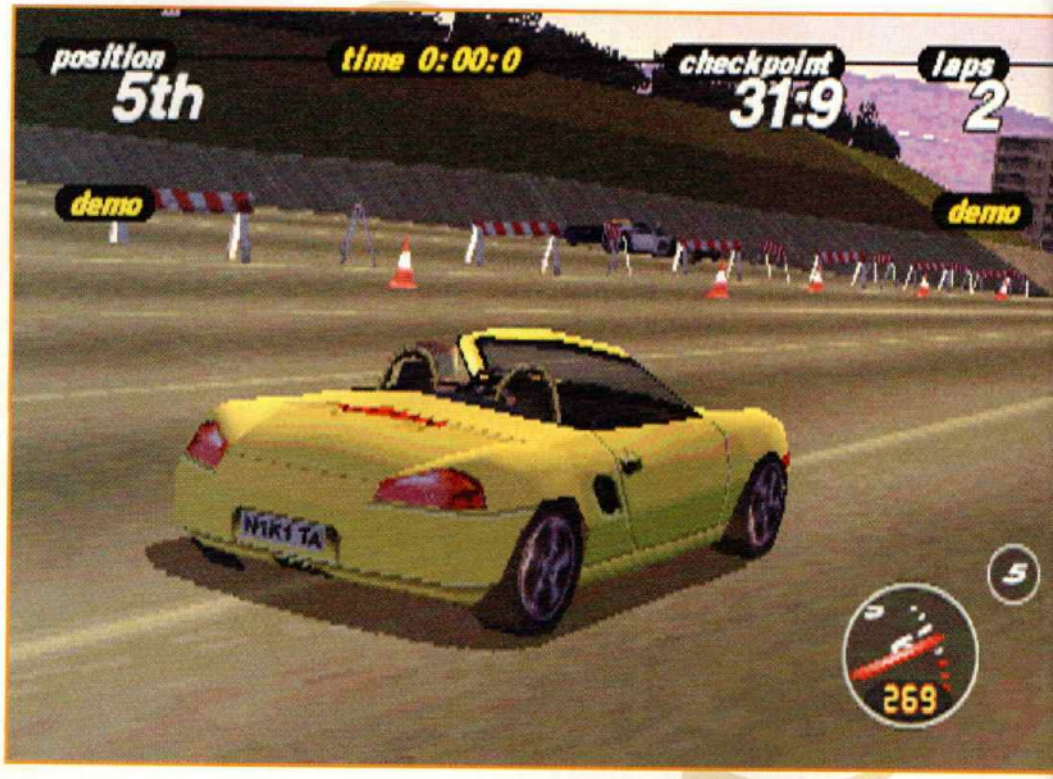
Abe n'est pourvu que de quatre doigts à chaque main (comme Mickey). Son physique, savamment étudié, a préalablement été dessiné en noir et blanc dans les moindres détails.

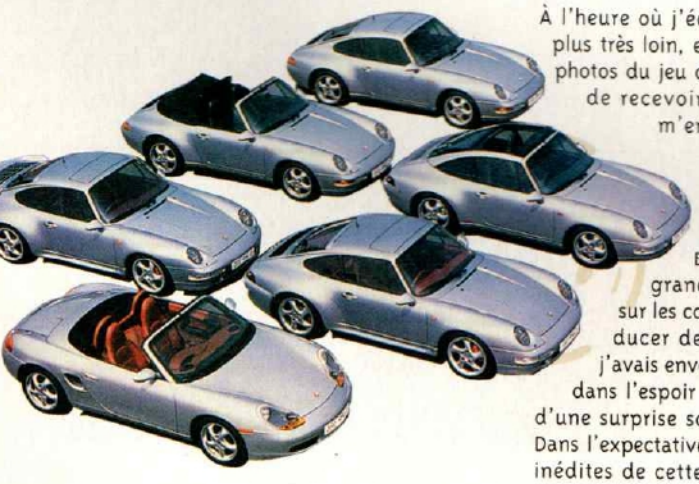
Porsche Cha

A deux mois du

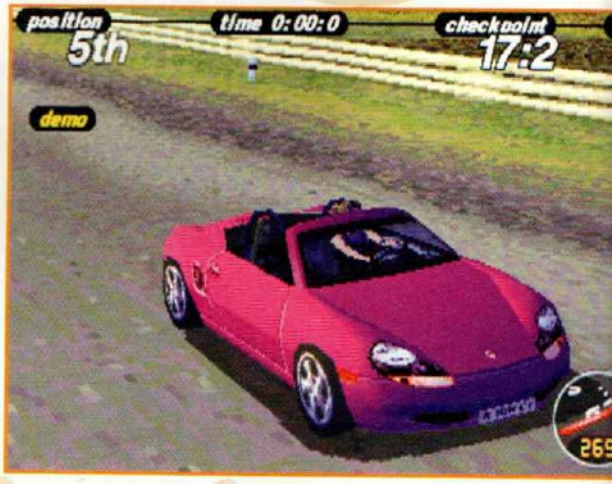
Par Benjamin Janssens

L'exclu qui tue ! Une fois n'est pas coutume, nous vous proposons de découvrir avant tout le monde de nouvelles images de Porsche Challenge. Des images animées dans un premier temps avec la présence sur le CD d'une rolling démo exceptionnelle. Des images fixes ensuite avec une couverture qui pète à la figure et la dizaine de clichés qui remplissent cette double page.





À l'heure où j'écris ces lignes, Noël n'est plus très loin, et le regard tourné vers les photos du jeu que nous venons tout juste de recevoir de Londres, je ne peux m'empêcher de penser : "Ma lettre au Père Noël est partie le mois dernier ; par conséquent, il a dû la lire... J'espère que la Boxster n'est pas trop grande pour sa hotte !". C'est sur les conseils de Pascal Jarry, producer de Porsche Challenge, que j'avais envoyé la missive au Pôle Nord dans l'espoir d'une réponse positive et d'une surprise sous le sapin enguirlandé. Dans l'expectative, je contemple les images inédites de cette simulation unique. Que



lenge
énouement...

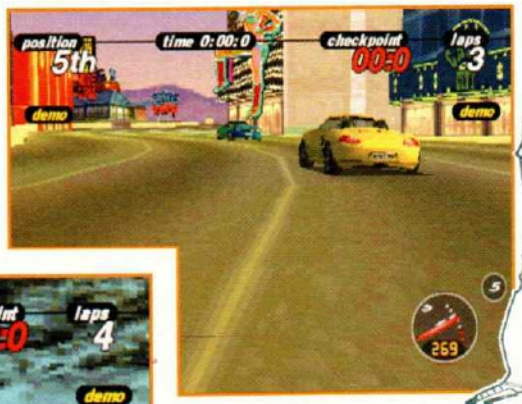
peut bien réserver la piste enneigée des Alpes aux fans de ce type de jeu ? Le mode "deux joueurs" va-t-il provoquer de nouvelles rixes au sein de la rédaction ? Les réponses dans les mois qui viennent...

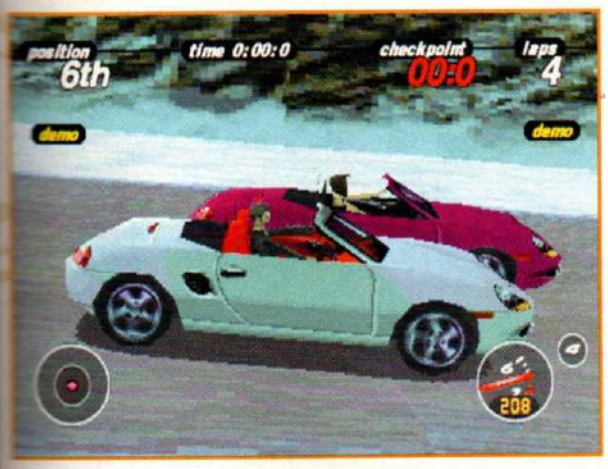
Le souci du détail

Pour l'heure, il faut se contenter de scruter chaque parcelle des photos fournies, méticuleusement. L'observateur remarquera la présence du radar indiquant la situation du véhicule et celle d'un adversaire qui s'approche sur la gauche ou la droite. Gare au dépassement ! À noter surtout la façon dont l'écran est organisé : outre le radar et le tachymètre, l'affichage du temps écoulé, de la position du joueur et du nombre de tours restants est géré de sorte à laisser la part belle à la course et aux bolides de toute beauté... Tenez bon, nous sommes dans la dernière ligne droite ! Sony nous fait languir pour le meilleur, soyez-en sûr !

Editeur : SCEE
Sortie prévue : mars 97

Une intelligence artificielle au service d'un futur hit.





Rushes

1 billion de dollars, ce sont les revenus générés par les ventes de PlayStation, de manettes et de jeux aux États-Unis. Il faut dire que la PlayStation détient le record du rapport des ventes de jeux par machine avec un ratio de six jeux vendus, en moyenne, pour une PlayStation.

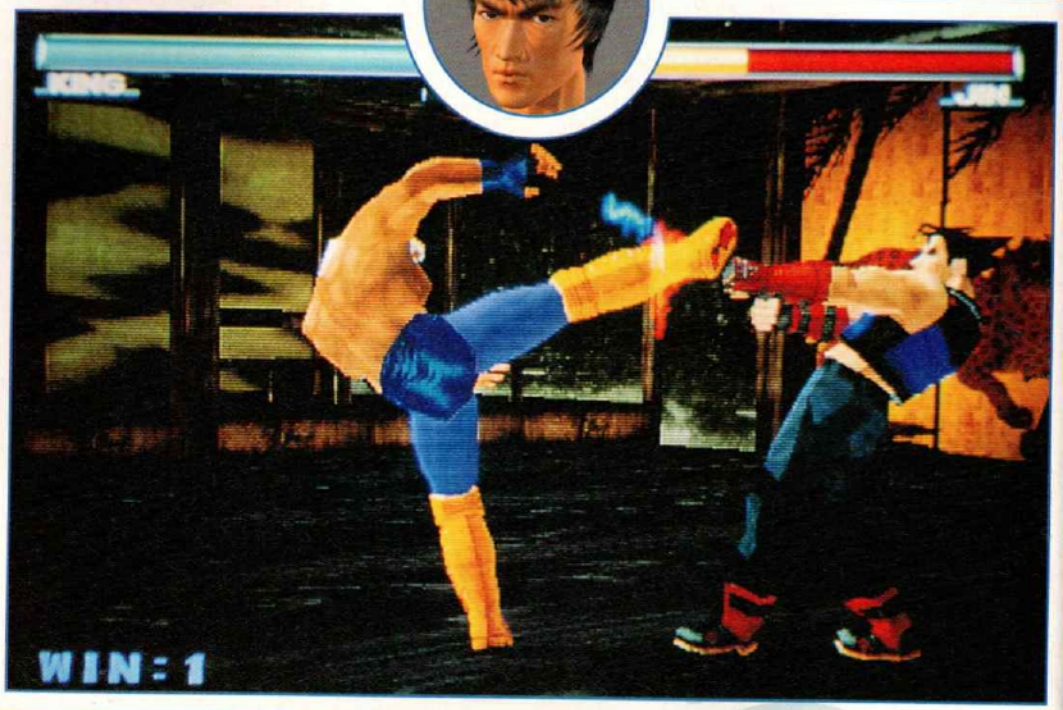
Tekken 3

Par Raoul Volfoni

Nous ne l'attendions pas de sitôt, et pourtant il est là, en pixels et en textures, devant nous, prêt à nous subjuguer. Vous l'avez compris, le voile vient d'être levé sur Tekken 3. Et, ô stupeur, seuls six des personnages ont survécu depuis le deuxième épisode. Voilà enfin une séquelle digne de ce nom.

N'étant pas foncièrement malhonnêtes, nous nous devons d'apporter une précision : les images que vous voyez là sont tirées de la version arcade du jeu, et non pas d'une version PlayStation, qui n'a pas été annoncée officiellement. Vous savez cependant tout comme nous, que Namco, fort du succès de Tekken 2 et autre Ridge Racer, adapte chacun de ses hits sur la console de Sony. Aussi, avec une bombe comme celle-ci, il ne fait aucun doute que l'éditeur ne va pas se priver d'une conversion ô combien attendue et réclamée. L'appât du gain, encore et toujours...

Les attaques au sol ont été maintenues, histoire d'achever l'adversaire.



Voici les premiers pas de Jin (à droite), fils de Kazuya et Jun.

Certains combats se déroulent dans des lieux clos, et les joueurs ne peuvent donc pas fuir ad libitum, comme c'était le cas auparavant.

Yoshimitsu fait partie des personnages de Tekken 2 conservés dans la suite. Comme vous le voyez, il est toujours aussi redoutable...

Un homme et une femme, 19 ans après

La trame de ce troisième volet de Tekken débute juste après le "King of Iron Fist Tournament 2" (Tournoi du Roi du Poing de Fer), qui a vu la victoire difficile de Jun Kazama face au diabolique Kazuya. Mais le propre du démon étant de faire ce qui est inaccessible aux mortels, Kazuya va infiltrer (esprits vicieux s'abstenir) le corps de Jun, qui va donner naissance à un fils, Jin. Ce jeune garçon, petit fils de Heihachi, possède en lui le Toshin, un mystérieux pouvoir également appelé "Fighting God". Le Toshin, Heihachi l'a vite décelé, et décide alors, à l'aube des 15 ans de Jin, d'entraîner au combat son petit fils. Entraînement qui va se révéler fort utile, puisque pour ses 19 ans, Jin va devoir se lancer dans le King of Iron Fist Tournament 3. Voilà, vous savez maintenant l'essentiel en ce qui concerne le scénario. Reste à parler du jeu et des personnages. Si l'on ne connaît pas encore le nombre précis de combattants que comptera Tekken 3 (Namco ayant fait un black-out total sur les infos), on sait par contre qu'à l'exception de Jin, âgé de 19 ans, tous les autres personnages présents dans Tekken 2 auront pris un coup de vieux : Paul est maintenant âgé de 46 ans, Lei de 45, Law de 46, et King 51. Heihachi, lui, fait figure de sage du haut de ses 103 printemps. Chacun de ces personnages a donc vieilli, et cela se concrétisera par des visages plus matures (Paul est par exemple barbu), et par des tenues vestimentaires nouvelles. Enfin, on retrouvera Yoshimitsu, qui n'a perdu ni de son sérieux ni de sa force. Quant aux autres personnages, c'est le néant. Et devant le silence de Namco, une conclusion s'impose : les autres combattants du jeu seront nouveaux. Côté jeu, si le "gameplay" n'a pas été dévoilé, on sait toutefois que certaines arènes de combat comporteront des murs, un peu comme dans Fighting Vipers ; on retrouve bien là l'influence des transfuges du département R&D de Sega, l'AM#2. Sur un plan plus technique, et comme les photos l'attestent, on peut s'attendre à du grand Namco. Les textures ont gagné en finesse, les effets de lumière en splendeur, et le niveau de détail des personnages est largement plus élevé que tout autre jeu de baston : les muscles sont nettement visibles, de même que les expressions du visage. Tekken 3 s'annonce donc excellent sur tous les plans, et il ne nous reste qu'à l'essayer. Ce que nous aimerions par-dessus tout...

Éditeur : Namco
Disponibilité : Courant 1997 ?

Les seuls combattants dévoilés à la presse sont ceux déjà connus, auxquels est venu se greffer Jin.

Comme vous pouvez le constater, les persos ont plutôt vieilli, et Paul porte maintenant la barbe.

Des effets de lumière absolument magnifiques, comme en témoigne cette photo.

Jetez un œil à la qualité des mouvements et des détails graphiques, et vous comprendrez vite notre impatience.

Jin, fort de ses 19 ans, ne peinera peut-être pas face à ses adversaires quadragénaires.

Rumeurs hard...

Il circule, à propos de Tekken 3, une foule de rumeurs concernant la carte mère de cette borne d'arcade. Tekken 2 étant développé à partir du System 11, on sait d'ores et déjà, vu les différences techniques, que sa suite utilise un autre modèle de carte. Selon certains développeurs mis en présence de la borne, le jeu utiliserait le System 12, une carte System 11 upgradée, et non pas un System 22 upgradé. Toujours selon ces mêmes programmeurs, "les graphismes ont l'air identiques à ceux de Time Crisis, à l'exception d'effets de lumière supplémentaires."

Street Fighter 3

Par Grégory Szriftgiser

"Jamais deux sans trois", disait l'adage

La saga Street Fighter, je ne vous présente pas, hein, je pense que vous connaissez tous... à moins que vous n'ayez trouvé ce PlayStation Magazine sur un strapontin de métro. À moins que pour vous, jeu vidéo soit synonyme de "pliage de cuillères à distance". Capcom nous remet ça dans la joie et la bonne humeur, avec au menu plein de petits nouveaux. Commençons par la dame, galanterie oblige : Eléna, fine et élancée, semble disposer de techniques très aériennes. Chez les mâles, arrivée fracassante de Yun, style casquette et queue de cheval à la Terry Bogart de Fatal Fury ; Dudley, boxeur, probablement cousin éloigné de Balrog ; Alex, blondinet de l'Amérique profonde ; et Dro, probablement l'intrus du groupe vu sa dégaine d'homme des cavernes. Les combos de Street alpha sont présentes, et l'esthétique semble avoir été particulièrement soignée : les persos sont plus grands et moins trapus, et les décors une fois de plus magnifiques. Reste à savoir si ce énième Street apportera encore son cortège de nouveautés... car sans doute, il arrivera un jour ou l'autre sur votre playStation, après un gros carton en arcade ! On attend du nouveau.

EDITEUR : Capcom
DISPONIBILITÉ : Wait and see

La baston 2D n'est pas morte, elle bouge encore chez Capcom.

"Je travaille actuellement sur une sorte de Fort Boyard violent pour le compte de Sony US".

L'hydre se nomme Jean Giraud, Gir et Mœbius. Dessinateur mondialement reconnu, il s'intéresse à tout, les jeux vidéo y compris. Pour preuve, il lui a été récemment demandé de dessiner les personnages de Pilgrim, une quête médiévale prévue sur CD-Rom PC (et l'on peut supposer sur PlayStation dans la foulée) et ceux de deux jeux d'arcade d'un genre inédit développés par Sony US. Tout un programme en sept lettres.

Mœbius

© Patrick Sordoillet

Par *Benjamin Janssens*

dessinateur et créateur de jeux vidéo

M comme "Moyen âge"

"Dans le cadre de Pilgrim, jeu développé par Arxel Tribe (une boîte française), dont le scénario est co-écrit par Paulo Coelho (*L'Alchimiste, Le Pélerin de Compostel*), j'ai entièrement dessiné la quinzaine de personnages qui composent l'aventure. Pour aider les infographistes, les protagonistes revêtus de costumes d'époque et leurs visages, dessinés de face et de profil sur des "model sheets", sont très réalistes. Pilgrim retrace le pélerinage de Compostel sous forme d'une grande quête en 3D où le héros est un jeune homme dont la coupe de cheveux ressemble à celle de Jean Reno dans *Les Visiteurs*. Il fait des rencontres, résout des énigmes, se trouve confronté à d'étranges machines contemporaines... Je ne peux pas, hélas, en dévoiler davantage car je n'en sais pas plus !!!"

À quand la sortie sur PlayStation ?

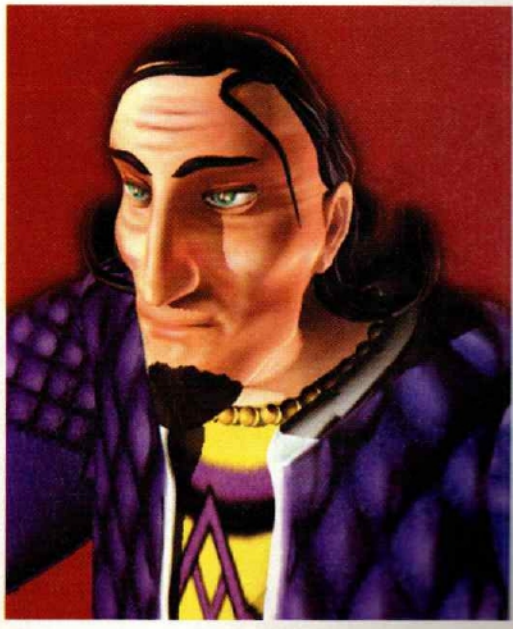
Œ comme "œil (du maître)"

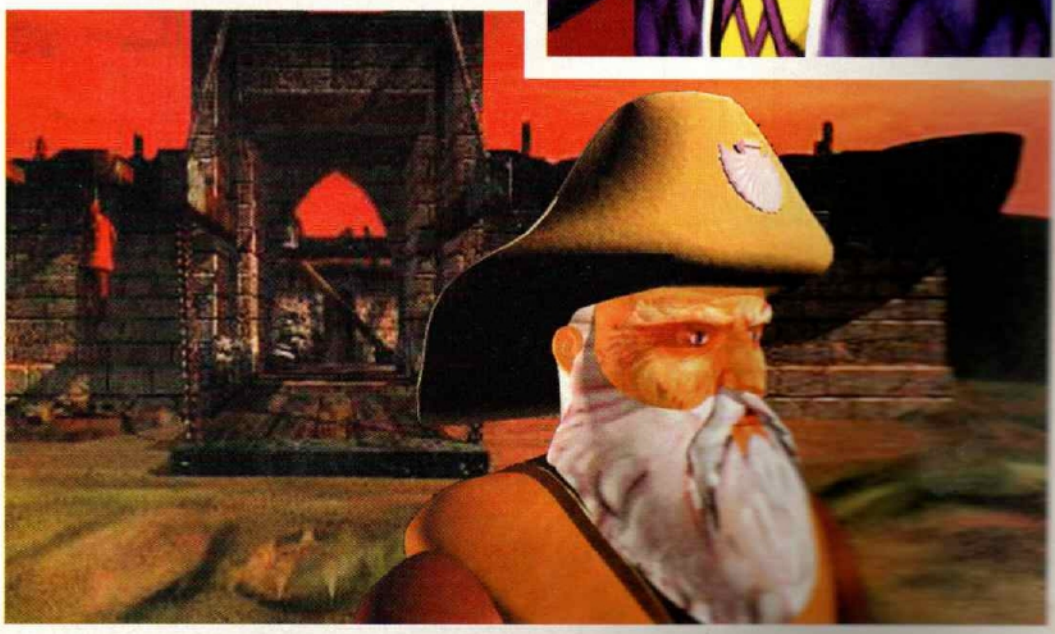
"Je ne suis jamais pleinement satisfait de ce que je fais. Et cependant, ce que je considère comme médiocre, dans mon travail comme dans celui d'autres personnes, demande quantité d'efforts. À titre d'exemple, chacun reconnaît qu'"Hélène et les garçons" est sans intérêt. Va dire ça au type qui réalise la série ! Il te répondra que c'est du boulot de professionnels, que l'équipe technique bosse d'arrache-pied pour obtenir un résultat que l'on juge nul à l'écran. Pour moi, c'est pareil ! Mais j'utilise mes frustrations comme moteur dans les histoires que je raconte. J'ai besoin du regard des autres... Sans compter que la sanction ne vient pas seulement de moi, elle vient surtout du public qui achète ou non le produit."

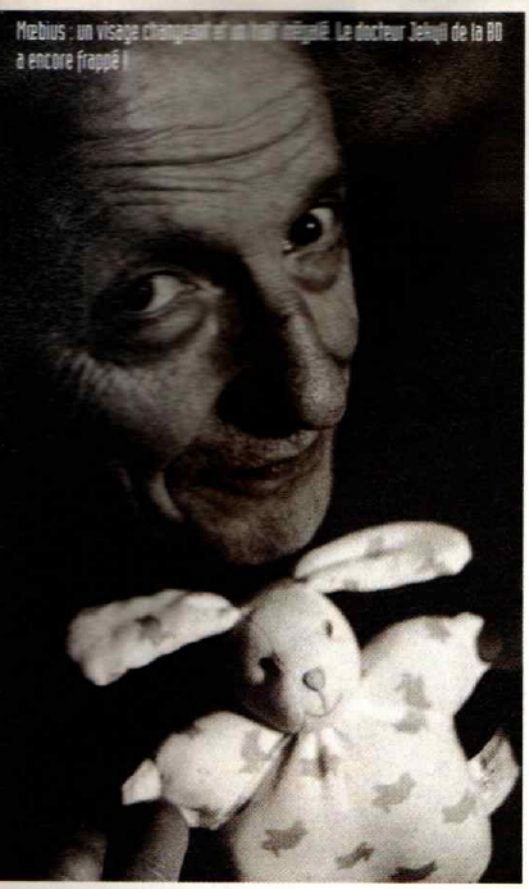
En résumé : il faut savoir être bon pour faire du mauvais ???

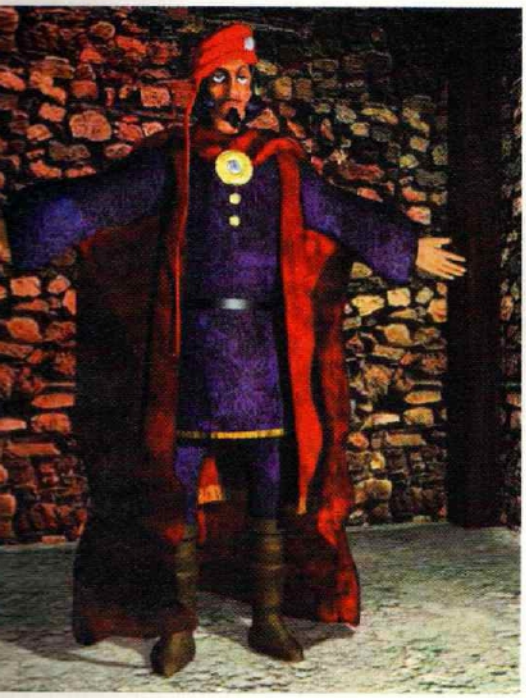
B comme "bande dessinée"

"Dans tout ce que j'entreprends, la seule chose que je peux définir est ma sensation. Ainsi, je suis plus fier des illustrations sur les jaquettes de Fade To Black et de Panzer






Mœbius : un visage changeant et un trait inégalé. Le docteur Jekyll de la BD a encore frappé !



Dragoon que de mes divers designs pour des films. Mon vrai métier, c'est la BD. Je poursuis en ce moment la collection des Blueberry et j'écris des scénarios. Des tabous ? Je n'en ai pas. Je dessine ce qui m'intéresse en fonction de mes compétences. Je n'ai jamais dessiné Chirac de ma vie ! Tant que je n'aurai pas l'orgasme souhaité en travaillant sur autre chose que de la bande dessinée, je ne m'essaierai pas à la réalisation d'un film ou d'un jeu vidéo. Et puis, dans ce type de boulot, il me manque l'espace de liberté et d'intimité créative dont je dispose lorsque je suis seul devant ma feuille blanche."

Nous saurons vous attendre, monsieur le visionnaire !

"Je ne peux pas définir moi-même le monde de Mœbius qui est, par définition, indéfini."

I comme "Internet"

"Mon rêve en terme d'interactivité : la création d'un monde parallèle qui comporterait tous les jeux vidéo. Un monde dans lequel les gens se promèneraient en voiture, à pied, en avion ou à cheval. On s'arrêterait dans des villes pour jouer dans des salles d'arcade ou faire du tourisme virtuel. Rencontrer et discuter avec de grands artistes du passé comme Leonard de Vinci en train de peindre la Joconde, par exemple. Et tout cela par l'intermédiaire d'une souris et non pas d'un casque. Je souhaite une version SF d'Internet, trop abstrait pour moi sous sa forme actuelle. Dans mon rêve, au lieu d'avoir du texte, on aurait accès à un espace à louer ou à visiter à partir d'une carte des continents en 3D. J'imagine une version beaucoup plus spatiale, plus visuelle du Net."

Super comme scénar !

U comme "ubiquité"

"Je dois admettre que lorsque l'on me demande de travailler sur un jeu vidéo ou un film, je suis probablement la personne la moins compétente en la matière ! En trente ans de carrière, je n'ai jamais dessiné le visage de Blueberry de la même façon ! On le reconnaît à différents détails : son chapeau et son nez cassé notamment, c'est tout. C'est une tare, un problème que je contourne grâce à mon expérience de vieux routier. Mais comment refuser de participer à des films comme *Alien*, *Willow ou Abyss* ? Ça m'intéresse au même titre que toute expérience extra-bande dessinée. J'accepte en oubliant que c'est pas mon truc. Ce genre de boulot demande un dessin stabilisé et une imagination docile. J'ai vraiment l'impression de trahir la confiance qu'on m'accorde..."

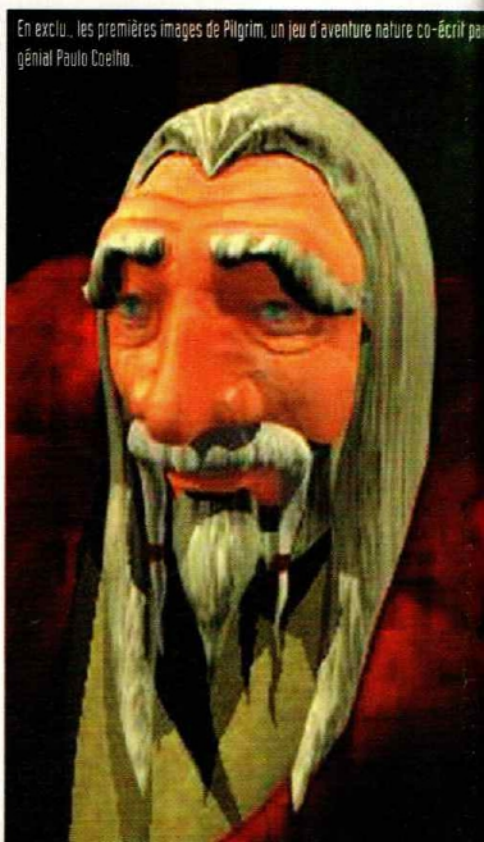
Le perfectionnisme à la sauce Mœbius ?

"Le qualificatif qui me sied le mieux ? Fuyant !"

S comme "Sony"

"Je collabore également à la conception de deux jeux d'arcade révolutionnaires pour Sony aux States. Des titres complexes qui se jouent en réseau jusqu'à seize personnes simultanément ! Le style ? Un Fort Boyard futuriste en 3D qui mêlerait baston et épreuves en tout genre. Je suis personnellement impliqué dans la réalisation des décors et des héros. Je souffre, mais c'est vraiment très intéressant. Travailler sur des jeux vidéo, des films ou de l'animation m'oblige à explorer de nouveaux territoires. Un challenge périlleux que j'accepte avec plein d'enthousiasme... et que je regrette souvent car je ne parviens pas à faire ce que j'imagine. Des expériences frustrantes..."

La sortie en Europe ne semble pas prévue. Why not us ?


En exclu., les premières images de Pilgrim, un jeu d'aventure nature co-écrit par le génial Paulo Coelho.

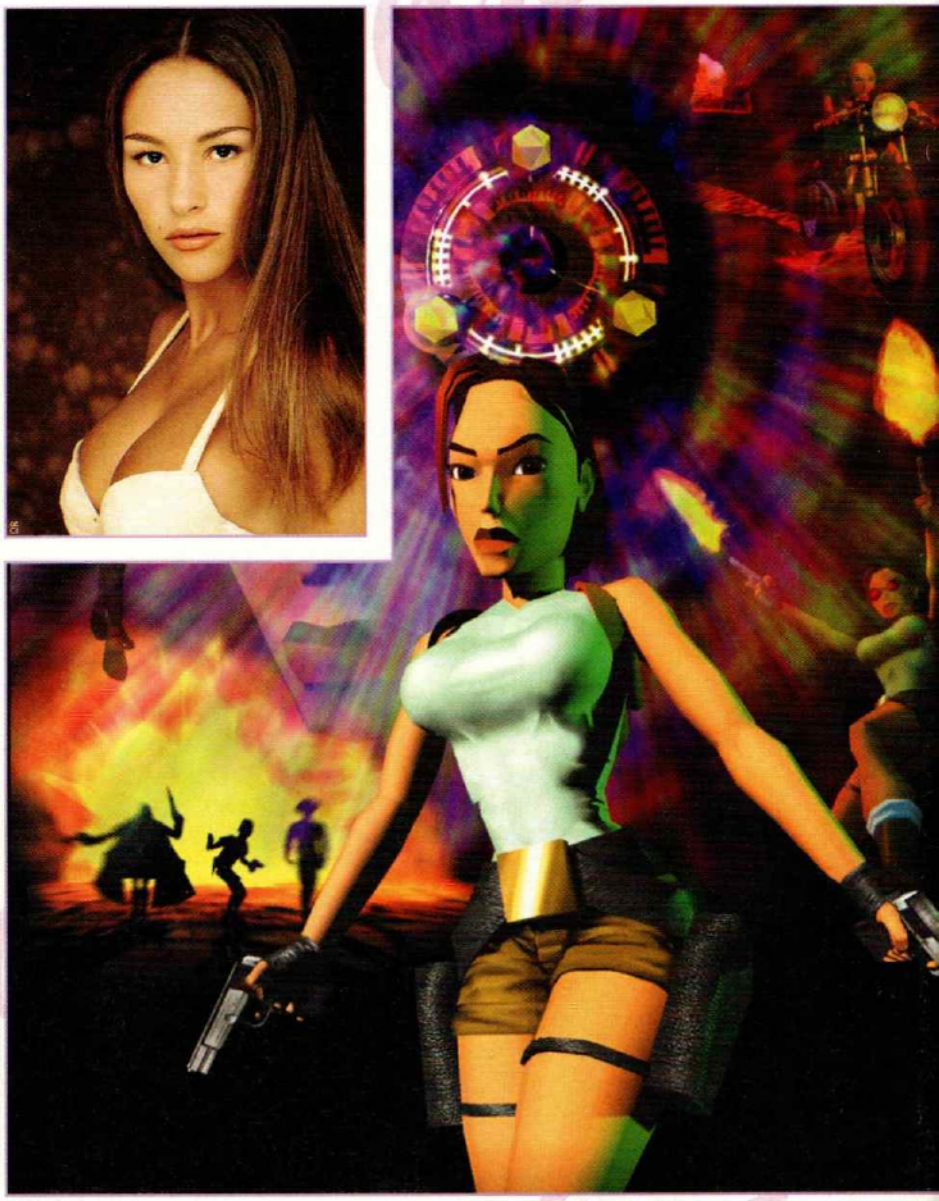
l'art
le parler
aux
plantes.
Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...
"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"
Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché.
On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame.
"C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".
André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un déclic, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.
Le Directeur du magasin d'Audelle-en-Archois.
Fiche cuisine
La tarte aux pommes
CRASH
BANDICOOT
PAL
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.
Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
PlayStation
'Crash Bandicoot' et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Vanessa D

Sur les traces de Lara Croft

Lorsqu'on a reçu Tomb Raider il y a quelques semaines, certains membres de la rédaction ont trouvé que Lara Croft, l'héroïne, ressemblait à Vanessa Demouy. PlayStation Magazine a donc décidé d'aller demander directement son avis à l'intéressée...

PROPOS RECUEILLIS PAR DAVID TÉNÉ



- PM : Alors Vanessa, comment trouves-tu Tomb Raider ?
- VD : C'est génial ! Les images sont vraiment chouettes ! Mais alors, qu'est-ce que c'est dur pour les nerfs...

- Et Lara Croft, l'héroïne ?
- Je la trouve très jolie ! (rires)

- Certains disent qu'elle te ressemble... Qu'en penses-tu ?
- C'est vrai que physiquement, il y a quelque chose ! Mais elle est drôlement plus forte... Et on ne peut pas dire que je sois aussi aventurière qu'elle !

- Tu crois que Tomb Raider va donner envie aux filles de s'intéresser aux jeux vidéo ?
- Mais il y a des filles qui s'intéressent aux jeux vidéo ! Si certaines filles ont une réaction négative, c'est com-

emouy

"Tiens vu comment elle est gaulée !", s'est exclamée Vanessa Demouy en découvrant les images de Lara Croft, l'héroïne de Tomb Raider. Vanessa le reconnaît : Lara et elle ont une certaine ressemblance physique. Nous lui avons donc demandé de prendre la peau de l'aventurière le temps d'une partie... qu'elle n'a pas hésité à achever aux pistolets !

préhensible : quand ton copain rentre du boulot et que la première chose qu'il fait, c'est d'allumer sa console, c'est sûr, il y a des filles qui n'aiment pas du tout les jeux vidéo !!!

● Tu fais partie des filles qui jouent ?
● J'ai connu les tout premiers jeux : je me souviens d'un tennis en noir et blanc avec deux traits blancs en guise de raquettes (NDLR : Pong). Vanessa se met à imiter le son du jeu en émettant des bruits avec sa bouche Ting... Pong ! Ting... Pong !
Aujourd'hui, je joue plutôt avec les nombreux enfants qui m'entourent dans ma famille et qui ont presque tous une PlayStation. Mais c'est très énervant : ils connaissent toutes les portes secrètes et autres bonus cachés !

● Et dans la vie, tu es " joueuse " ?
● Oui, bien sûr. Quand tu fais de la comédie, tu es forcément joueur. Tu joues avec tes sentiments, avec ceux des autres...

● Il existe un CD-ROM sur lequel tu apparais...
● Olivier Lapidus (NDLR : le plus jeune des hauts couturiers et le fils de Ted Lapidus) qui est quelqu'un qui innove tout le temps a choisi ce support pour présenter sa nouvelle collection Printemps/Eté 1997 aux rédactrices de mode... Ça m'a amusé de le faire parce que c'était nouveau : ne pas suivre un mouvement, mais plutôt le créer, ça me plaisait beaucoup !

● Que fais-tu en ce moment ?
● Je lis des scénarios de films : je prends mon temps pour trouver un rôle qui me corresponde. Et puis, je reviens d'un tournage de cinq mois en Colombie pour Aventures Caraïbes, la suite de Cœur Caraïbes, qui sera diffusée

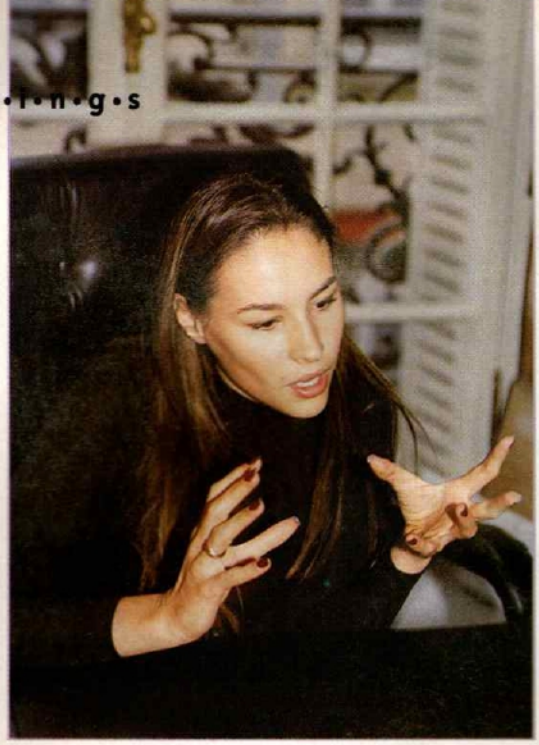


PHOTO : THIERRY NOKIN / DAVID TENÉ

en février sur M6. Je viens aussi de poser pour mon premier calendrier...

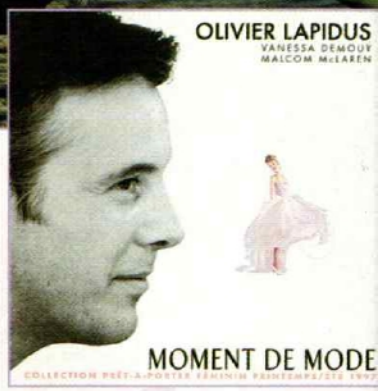
● Qui en a eu l'idée ?
● Mes fans ! Ils me l'ont réclamé à cor et à cri... Mais j'ai tenu à les surprendre : plutôt que de faire un calendrier en maillot de bain comme ils pouvaient s'y attendre, j'ai préféré des photos en noir et blanc, certes sensuelles, mais pas trop déshabillées...

● Ce n'est pas trop " difficile " de poser dans des tenues légères ?
● J'ai appris lorsque j'étais mannequin. Je n'ai pas de tabous avec la féminité, la nudité : les seins, les hanches, les fesses, je trouve ça très très joli ! Mais c'est vrai qu'il y a une manière de dévoiler sans montrer qui est plus intéressante. La suggestion est plus mystérieuse que le simple étalage... comme au marché ! (rires).

● Tu as dit récemment dans Télé 7 jours que les garçons t'avaient trahie...
● J'ai rencontré des garçons qui se font passer pour ce qu'ils ne sont pas, qui travestissent leurs sentiments, qui manipulent les gens et qui sont prêts à monnayer des informations au sujet de la personne qu'ils prétendent aimer ! Je trouve ça lamentable...

● Que conseilles-tu à ceux qui rêvent de devenir mannequin ?
● D'abord, ce n'est pas parce que les gens se retournent sur toi dans la rue parce que tu es une jolie nana ou un beau mec que tu peux devenir un bon mannequin. Donc, première chose à faire : se présenter dans une agence. Si tu es pris, tant mieux. Mais si elles te refusent toutes, mieux vaut laisser tomber : un agent peut se tromper, pas dix ! Ensuite, il faut s'accrocher : cela ira plus ou moins vite selon les modes, les tendances, ton physique, la finesse de tes traits et... ta motivation.

"Les enfants dans ma famille ont presque tous une console"



A droite, la jaquette du CD-ROM (destiné aux professionnels de la mode) sur lequel Vanessa présente la collection de prêt-à-porter féminin printemps/été 1997 d'Olivier Lapidus.

Ci-dessous, la photo du mois de mars 97 extraite de son premier calendrier.

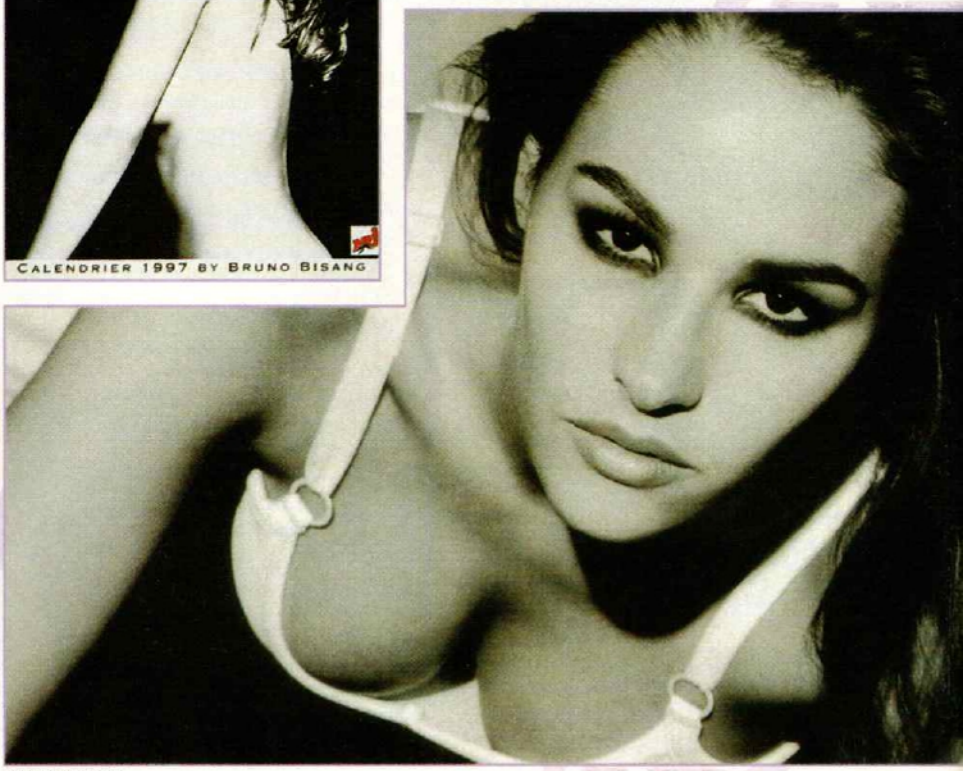


PHOTO : BRUNO BISANG

"Lara ? On ne peut pas dire que je sois aussi aventurière qu'elle !"

Rage Racer

Editeur : Namco
Disponibilité : Mars 1997

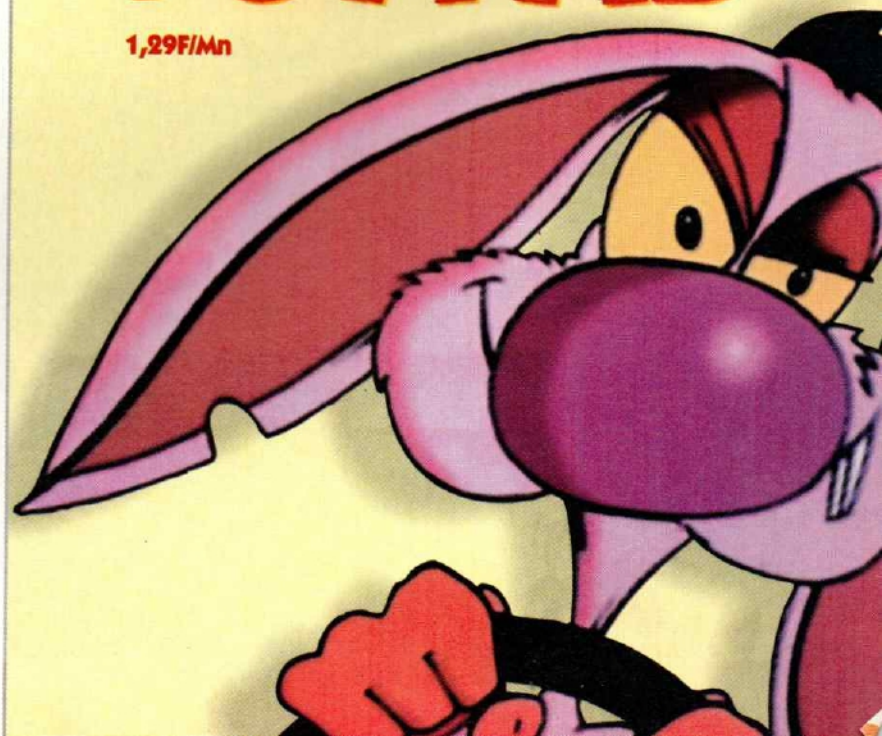
Comme nous vous le laissions entendre lors du dernier numéro, dans le cadre de notre V.O., Rage Racer est en train de poindre à l'horizon ! Prévu pour mars prochain en Europe, la suite de Ridge Racer et de Ridge Racer Revolution que les aficionados connaissent bien, a une fois de plus de nouveaux atouts en main pour épater la galerie. Au programme, des reliefs encore plus accentués, un mode "Grand Prix" qui vous permettra de gagner de l'argent et d'améliorer ainsi ("customiser" en english) vos différents véhicules ; et enfin une option non négligeable (vous verrez, ça vous plaira !) qui permettra aux Picasso et autre Van Gogh en herbe de refaire totalement la déco de leur caisse ! Les musiques, très axées "Jungle", sont superbes et l'animation toujours aussi sympa, avec en prime des décors plus fournis et plus riches. Bref, de quoi s'amuser encore de très longues heures !

GAGNEZ

sur le

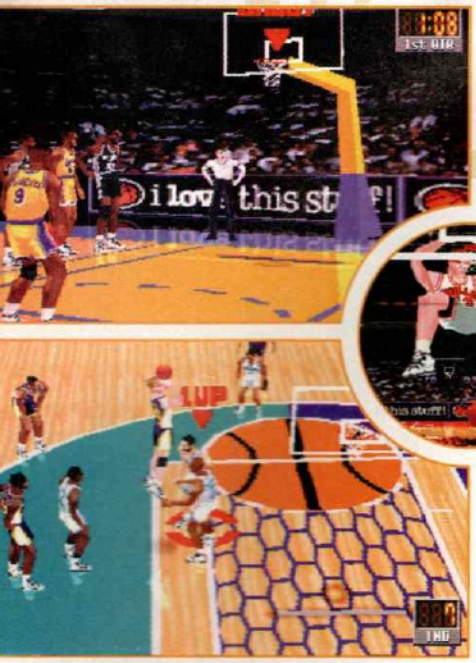
3615 JOYPAD

1,29F/Mn



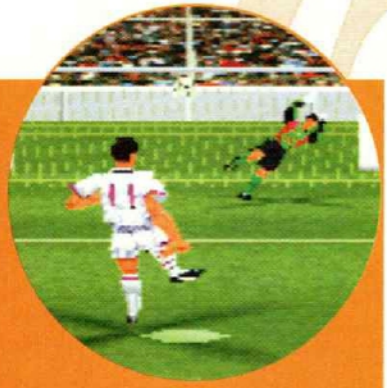
NBA In The Zone 2

Éditeur : Konami
Disponibilité : Février 97



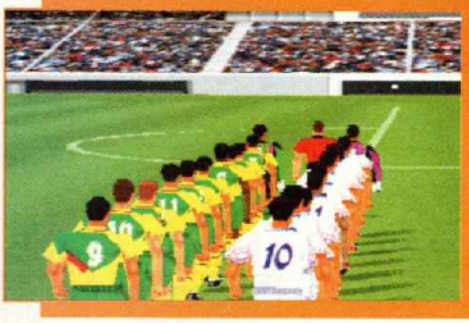
S'il n'est pas dans nos coutumes de donner des indices sur la qualité d'un jeu dans les castings, je crois que je vais faire entorse à la règle, puisque NBA in the Zone 2 me semble être béni des dieux. Cette simulation de basket-ball, tantôt réaliste tantôt arcade, selon votre choix, vous proposera toutes les équipes de la NBA, avec les 384 joueurs pros, nantis de leurs véritables visages, modélisés en 3D, et de leurs vraies tailles. Même les maillots porteront leur nom... Une fois sur le terrain, jusqu'à huit joueurs pourront s'affronter dans des rencontres dominées par les dunks, passes aveugles, feintes, dribbles et autres 3608. Ce titre proposera bien sûr tous les modes possibles : matchs amicaux, saisons complètes ou play-off. Enfin, les matchs seront précédés de l'hymne américain chanté en direct live, et de la présentation des équipes, au cours d'un véritable show. Si tout ça ne vous fait pas saliver, j'abandonne...

Winning Eleven 97



Éditeur : Konami
Disponibilité : Mars 97

Vous n'aurez nul besoin de moi pour constater, avec les photos, que Winning Eleven 97 (la suite de l'un des tout premiers jeux de foot sortis sur PlayStation) a des allures pour le moins aguichantes. 3D, animations créées avec l'aide de la Motion Capture, textures fines : voilà ce que vous réserve ce jeu. Quant au contenu, ce titre de Konami devrait réunir les principaux modes de jeu d'une simulation de football (match amical, tournoi, coupe, championnat, tirs aux buts...), ainsi que des joueurs aux possibilités nombreuses (talonnades, retournés, têtes plongeantes...). Vous pourrez bien sûr subir les affres de la pluie, changer de stade ou encore jouer de nuit. En somme, Winning Eleven 97, qui pourrait peut-être sortir en France sous le nom de Goal Storm 2, a tout pour faire piaffer d'impatience les joueurs que vous êtes.



Rushes

Sony continue son avancée dans les pays de l'Est, à coups de PlayStation. Alors que la Pologne, la République tchèque et la Hongrie ont déjà eu droit aux consoles de Sony, c'est maintenant au tour de la Russie d'être envahie. Remarquez, ce n'est qu'une petite invasion pour l'instant, puisque 3 000 PlayStation seulement ont été livrées à Moscou.

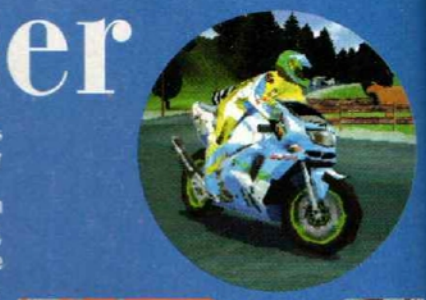
Rushes

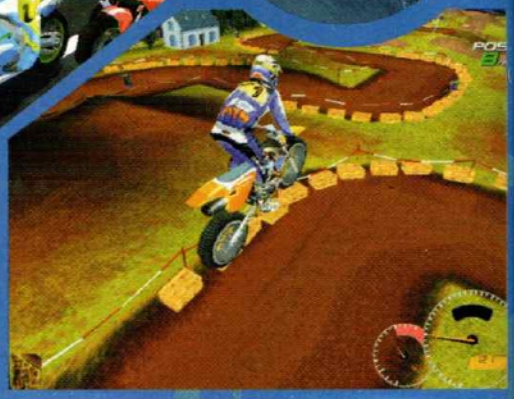
On estime que 90 % des jeux vendus à Hong-Kong sont des contrefaçons, lâchées au dixième du prix des originaux. Sony en collaboration avec Koei et Sega, s'en est pris à une quarantaine de distributeurs et de revendeurs locaux. Légalement, bien sûr, en demandant des compensations pour la violation des copyrights et compagnie. Cette opération ne devrait être que la première d'une longue série...

Moto Racer

Éditeur : Electronic Arts
Disponibilité : Avril-Mai 97

Delphine Software n'a pas pour habitude de nous décevoir. Fade to Black en est une excellente preuve... Cette fois, c'est sur deux roues qu'ils reviennent, avec Moto Racer, un jeu plus axé sur l'arcade que sur la simulation. Ce qui ne veut pas dire que le comportement des engins ne sera pas réaliste, puisque par exemple la suspension réagira en fonction du terrain ou du freinage. L'une des grandes originalités du jeu, hormis celle de changer des simulations de conduite de voitures, est de vous proposer deux types de courses. En effet, la Kawazaki Ninja ZX 900 R vous fera goûter à l'ivresse des courses de vitesse, tandis que la KTM 360 SX vous donnera un net aperçu de ce que peut être le moto cross de haut niveau. Avant chaque course, vous pourrez choisir parmi plusieurs motos identiques, mais dont les réglages (freinage, accélération...) diffèrent. Sachez enfin que vous pourrez courir sur sept circuits (trois réservés au cross et quatre à la vitesse), agrémentés d'un circuit Free Ride, qui ne vous imposera pas de limites et vous permettra de gambader joyeusement dans nos vertes campagnes. Mais, comme nous l'expliquait Thierry Gaerthner, chef de projet de Moto Racer, "le nombre de circuits de la version finale n'est pas encore défini, et peut-être que la version PlayStation en comptera un ou deux de plus". Un programme d'autant plus alléchant, que le jeu pourra être accessible à deux joueurs par le biais d'un écran splité !





Tobal 2

Éditeur : SquareSoft
Disponibilité : Courant 97

À peine avons-nous testé Tobal premier du nom, que sa suite est déjà annoncée. Tous les personnages du premier épisode seront réunis, auxquels se grefferont une femme, un dinosaure, et un dragon volant. Tous se verront attribuer de nouveaux coups tel Chuji, qui pourra lancer des boules de feu. Ce qui prouve qu'Akira Toriyama, père de DBZ, est encore dans le coup... Le mode Quest a lui aussi été conservé, et vous emmènera cette fois dans un château. Comme son aîné, ce titre de Square sera en haute résolution, tournera à 60 images par seconde (version japonaise), et devrait être doté d'une 3D étonnamment fluide. Quant à l'aspect polygonal des personnages, il devrait être en partie gommé. À surveiller de près.

Rushes

PlayStation blanche

On connaît les PlayStation grises classiques, les bleues qui permettent de lire les CD-Rom pas encore protégés, les noires qui débarquent bientôt et qui proposeront le développement pour tous... Et voici que Sony annonce l'arrivée imminente des PlayStation blanches. Remarquez, cela ne concerne a priori pas l'Europe, mais seulement certains pays d'Asie, fortement touchés par le piratage. Cette nouvelle PlayStation, dont le prix devrait tourner autour de 280 dollars (environ 1 400 francs), disposera de la technologie MPEG, et d'un système de protection plus perfectionné ; cette dernière initiative a pour seule ambition de lutter contre le piratage, très important dans les pays d'Asie tels la Corée du Sud, Hong-Kong, Singapour ou Taiwan. Rappelons que le MPEG est un système de compression d'images et de sons, et que nombre de films au format CD MPEG sont diffusés dans ces pays.

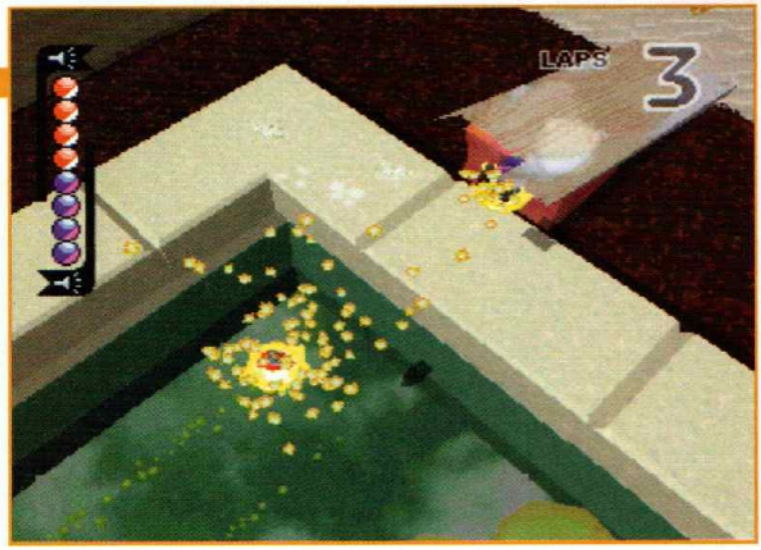
Rushes

Allez, hop, un petit tour du côté de nos copains les chiffres, les nombres, les stats et compagnie. Dix millions de PlayStation ont été distribuées dans le monde ; la plupart sont vendues, et les autres traînent dans les rayons, attendant patiemment de partir s'installer dans les maison des joueurs. La répartition se présente comme suit : 4,2 millions au Japon, 3,45 aux States et au Canada, et 2,35 millions en Europe.
Ces chiffres tiennent compte des livraisons jusqu'à fin novembre 96. Il faudra refaire les comptes, et ne pas oublier la fructueuse période de Noël qui vient de passer.

Micro Machines

Par Raoul Volfoni

Micro Machines sur Playstation, qu'il soit flanqué ou non d'un V3, c'est une excellente nouvelle. Autant de convivialité concentrée dans un si petit CD ne pouvait pas passer inaperçue à la rédaction. Encore fallait-il que cette cinquième version soit digne d'intérêt. Et elle devrait l'être...



Micro Machines a toujours fait partie de ces jeux qui ne payent pas de mine mais qui, par leur concept, sortent toujours du lot. Moches peut-être, ennuyeux sûrement pas. Mais Micro Machines V3 est là et va prouver aux yeux du monde que le jeu le plus convivial qui soit (avis général de la rédaction) sait aussi se faire beau.

Huit joueurs, pas moins !

Une fois encore, une foultitude de petits bolides vous attend pour des courses qui, vues de haut, ne manquent pas de piment ni même de rebondissements. En effet les engins, minuscules en comparaison des décors, devront slalomer entre les éléments de ce décor : les bouteilles ou les couverts sur les tables, les roseaux, nénuphars et autres crapauds sur les mares... Bref, immergé dans le monde de «Chéri j'ai rétréci les gosses», vous allez découvrir des sensations jusqu'ici réservées aux seuls possesseurs de consoles 16 bits, qui comptent aujourd'hui quatre versions de ce jeu (Micro Machines 1 et 2, Micro Machines 96 et Micro Machines Military). Car nul autre jeu ne vous permettra de rentrer dans un toaster et d'en être propulsé pour rejoindre la suite de la piste, ou de rouler sur un billard, recouvert de boules et d'obstacles divers ! Si, parmi vous, certains se posent la question de la durée de vie, je tiens à les rassurer : avec quarante circuits différents et une trentaine de véhicules (parmi lesquels des off-shores, des hélicos, des buggys, des voitures de sport, des F1 ou des tanks), on ne peut pas tomber dans la répétitivité. D'autant plus que les circuits vous en réservent de belles. Car au-delà des pièges, tremplins et autres gouffres, vous vous livrerez à une véritable guerre avec vos adversaires, qui pourront être jusqu'à 7 en piste. Le nerf de la guerre n'étant pas l'argent dans Micro Machines, mais plutôt l'adresse, vous devrez non seulement démontrer vos talents de pilote, mais aussi de tireur. Car sur les circuits, vous récolterez des bonus vous fournissant des marteaux pour écraser l'adversaire, des pinces pour l'attraper, ou encore des missiles pour leur prouver qui est le maître. Et lorsque l'on joue à

V3

quatre ou même à huit en simultané, je peux vous assurer qu'il y a du gratouge... Enfin, ce Micro Machines V3 est doté d'une 3D, d'effets de lumière et de zooms ahurissants. Voilà un titre qu'il va falloir suivre de près !

Éditeur : Codemasters
Disponibilité : Février 97

Le faux frère

Malheureusement que le gain ne devait pas être à la hauteur des efforts fournis et du succès rencontré par Micro Machines, puisque certains développeurs de ce jeu ont quitté Codemasters, il y a de cela quelques mois, pour fonder Supersonic Software. Ces "lâcheurs" en ont profité pour créer Supersonic Cars, un jeu très proche de Micro Machines, et édité par Mindscape. Hélas pour eux, après avoir comparé les deux jeux, il semble qu'ils n'aient pas fait le bon choix. Bon vent quand même !

ON RACHETE CASH CONSOLE !!! & JEUX !!!

Consol plus GAMES
Nice & Cagnes-sur-Mer

Trop cool !
CONSOLPLUS GAMES INVENTE LA CARTE DE FIDÉLITÉ universelle !

TU VIENS AU magasin AVEC carte de fidélité D'OÙ QU'ELLE VIENNE ET TU BÉNÉFICI immédiatement DE LA remise À LAQUELLE TU AS DR

C'est la Teuf !

LES MAGASINS CONSOLPLUS GA
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 9

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 149 FRS

MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL RVB	99 F
MEMORY SONY 15 BLOCS	169 F
MEMORY SONY 15 BLOCS COULEURS	99 F
MEMORY SONY 120 BLOCS	279 F
PISTOLET PSX/SATURN	289 F

PLAYSTATION NEUVE :
+ 1 PAD + CD Démo
1489 F

PACK EXCLUSIF
Playstation PAL
+ achat d'1 jeu
= Memory card offerte

MATERIELS GARANTIS 1 AN

PLAYSTATION D'OCCASION
PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo : 1190 F

PLAYSTATI

TOP DES TOPS DU M
BURNING ROAD 2
TOMB RAIDER 3
SIM CITY 2000 3
SOVIET STRIKE 3
CHRONICLE OF THE SWORD 3
CRASH BANDICOOT 3
DIE HARD TRILOGIE 3
CHEVALIER DE BAPHOMET 2
PANDEMONIUM 3
MOTORTOON 2 2
WIPE OUT 2097 3
DUKE NUKEM* (*SI SORTIE SURPRISE) 3
EXTREME GAMES 2 3
DESTRUCTION DERBY 2 3
DUKE NUKEM 3 D 3
TWISTED METAL 2 3
X MEN 3
COOLBOARDERS 3

TOP TOUT COUR
STREET RACER DELUXE 2
RELOADED 3
ONSIDE SOCCER 3
FIFA 97 3
WARHAMMER 3
COMMAND AND CONQUER 3
MYST 3
MORTAL KOMBAT TRILOGIE 3
STARGLADIATOR 3
DRAGON HEART 3
FIRO AND KLAWD 3
SMASH COURT 3
X COM 2 3
MONSTER TRUCK 3
STEEL HARBINGER 3

TOP QUAND MEM
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 3
MICRO MACHINES 3 3
LOMAX (LEMMINGS LAND) 3
LOMU RUGBY 3
HEXEN 3
HARDCORE 4X4 3
HULK 2 3
HYPER TENNIS 3
DISRUPTOR 3
VICTORY BOXING 3
NBA JAM EXTREM 3
PROJECT OVERKILL 3
NBA LIVE 97 3
NHL 97 3
BEDLAM 3
CRUSADER NO REMORSE 3

POUR CONSULTER NOTRE STOCK 24H/24, CONN
LA LISTE COMPLÈTE DES JEUX, REGARDER LE PLAN D
CONNECTE TOI AU 3615 CONSOLP

Rebel Assault II Dark Forces

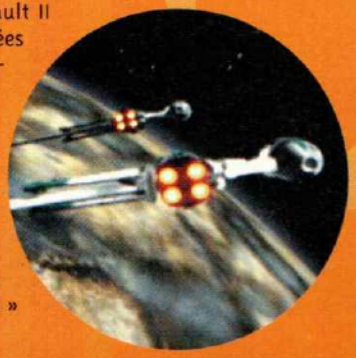
Editeur : Lucas Arts
Sortie : mars 1997

La Force sur PlayStation !

Alors que tout le monde attend avec impatience le prochain film de George Lucas retraçant des aventures d'avant la trilogie Star Wars (il paraîtrait qu'il dort avec la version béta du film sous l'oreiller pour éviter une "soudaine" disparition !), la PlayStation s'entiche de titres comme Rebel Assault II et Dark Forces. Deux adaptations de méga-hits commerciaux sur CD-Rom PC qui devraient plaire aux fans de cet univers ayant fait rêver des millions de personnes. D'autant plus que la variété dans le gameplay est véritablement au rendez-vous.

Sur terre ou dans les airs...

Pour ceux qui n'en aurait pas encore entendu parler, Dark Forces est un doom-like décapant qui place le joueur dans la peau d'un rebel chargé d'effectuer quatorze missions dans d'immenses labyrinthes. La vue subjective aidant, il participe pleinement à cette quête SF en 3D bourrée d'effets spéciaux en tout genre et d'ennemis aussi coriaces sur grand que sur petit écran. A l'inverse, Rebel Assault II s'apparente davantage à un film interactif. Les séquences filmées (full motion video impeccable sur la console) sont plutôt crédibles et le joueur intervient comme l'acteur/spectateur privilégié - et armé - d'un scénario soigné. Dark Vador en veut toujours autant aux rebels et ne recule devant rien pour assouvir sa soif de pouvoir. Bref, deux titres qui risquent fort de priver les inconditionnels de la saga de la douceur printannière, beaucoup d'heures de jeu étant au programme... A moins de brancher une PlayStation en extérieur comme on vient si gentiment de me le crier ! Au fait, nous allions presque oublier de vous dire : « Que la Force soit avec vous, camarades ! » (Ça pour un oubli...).



Rebel Assault 2

Acclaim n'a pas aimé 1996

L'année 96 n'était décidément pas placée sous le signe de la prospérité pour Acclaim. En un an, la compagnie a enregistré plus de 221 millions de dollars de pertes. Avec un dollar à plus de 5 balles, je vous laisse faire le vertigineux calcul.
Des tas de remaniements sont en cours, au niveau des dirigeants et du personnel ; cela s'est malheureusement déjà soldé par pas mal de mises au chômage. Espérons, pour les gars d'Acclaim, que l'année 97 naissante sera meilleure.

Dark Forces

Dark Forces

Rebel Assault 2

Rebel Assault 2

MASTER FUN RADIO

TEKKEN 2

LES VAINQUEURS !

Le concours Master Fun Tekken 2 auquel vous avez été très très nombreux à participer, a vu son dénouement se dérouler au salon Supergames qui s'est tenu Porte de Versailles le 30 novembre dernier. Tous se sont réunis sur le stand Sony et, bien entendu, la fête fut totale et réussie ! Idem pour les vainqueurs et les 10 finalistes qui ont fini la soirée au Planet Hollywood sur les Champs-Elysées. La grande classe !

podium d'arri- avec Emilien au milieu, Cyril à gauche et Pearce à droite. Bravo à eux !

L'incontournable Tekken 2 était bien sûr en démo permanente sur le stand. Une fois de plus, il a attiré des foules immenses.

Tous les finalistes (normalement ils doivent être 10 !) posent pour la postérité.

Crédits photos : © Patrick Sordoillet

LES 10 FINALISTES ET LES VAINQUEURS

Voici les vainqueurs, c'est-à-dire les 10 sélectionnés qui ont eu droit de participer à la grande finale sur le stand de Sony :

LES FINALISTES

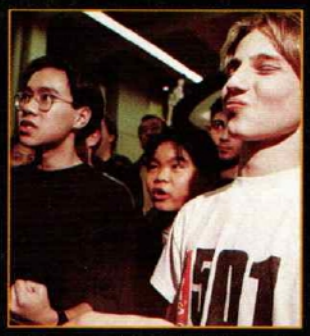
AUDIC Morgan (Cancale)
GENTY David (Fos-sur-Mer)
DUCOUTIOUX Sébastien (Issoudin)
LEBREDONCHEL Ludovic (Vernouillet)
DEGUILLE Alain (Latille)
AMBROZY Paul-Mickael (Belgique)

LES VAINQUEURS

1er : NORINDR Emilien (Argenteuil)

2e : PERDIGON Cyril (Paris)
3e : PEARCE Scott (Pibrac)
4e : HAYET Cédric (Conflans-ste-Honorine)

Tout était organisé de main de maître par Richard et Sophie de Sony. Quel beau tableau...



On a senti toute la tension des finalistes lors de l'épreuve de Vérité !

Comme tous les ans, les hôtesses de chez Sony étaient les plus sympas ! Salut Sophie !

Après l'effort, le réconfort. Tous les athlètes s'étaient allés se restaurer au Planet Holywood des Champs-Elysées après le tournoi.

The King of Fighters'95

Éditeur : SNK
Disponibilité : février 97

Véritable bible des jeux de combat, la version de The King of Fighters'95 est en approche de la planète PlayStation. Si vous n'êtes pas encore au courant, KOF est une véritable compilation de personnages issus des jeux SNK. Par exemple, les frères Bogart ou encore Joe Higashi nous viennent tout droit du fantastique monde de Fatal Fury. Hormis par sa grande richesse de combattants — le jeu en compte 24—, King of Fighters brille par la possibilité de jouer par équipes de trois, ce qui confère à ce jeu, déjà brillant dans sa réalisation, un style hors pair. Là encore, une jauge de puissance permettra au joueur d'exécuter des coups spéciaux. Notez que le jeu ne contiendra pas de cartouche supplémentaire, comme sur Saturn, puisque sa mémoire interne lui suffit. Enfin, tout comme ses frères, K.O.F.'95 est en 2D. Ce qui ne l'empêche pas d'être un titre prometteur, que les possesseurs de PlayStation se doivent de connaître.

SAMURAI SHODOWN 3

Éditeur : SNK
Disponibilité : février 97

SNK arrive en force sur PlayStation

SNK a toujours été un cas d'école en matière de jeux de combat, et c'est pourquoi, après avoir brûlé tant et tant de cierges à Notre-Dame, l'arrivée de l'univers médiéval nippon sur la PlayStation est une grande nouvelle. Forts de leurs armes (sabres, étoiles et autres armes contondantes), chacun des douze combattants du jeu va s'adonner à une orgie de coups spéciaux et de fourberies, que Scapin ne renierait sûrement pas. Cela dit, comme SNK en a pris l'habitude, son jeu présente moults originalités, comme celle de pouvoir incarner le double de son personnage, en version maléfique toutefois, ce qui aura pour cause de vous offrir de nouvelles possibilités de coups. Autre élément important, même si déjà usité, c'est la jauge d'énergie, qui une fois remplie, permettra d'exécuter un coup dévastateur. Comme tous les jeux SNK, Samurai Shodown 3 est en 2D, ce qui ne l'empêche de faire admirer de splendides zooms, et des décors fouillés hauts en couleurs. Vivement...

Rushes

Resident Evil : le film !

Le 3 décembre dernier, la "Constantine Films", une boîte de production de films allemande, a annoncé qu'elle avait acquis la licence du jeu de l'année 1996 : Resident Evil de Capcom. Même si rien n'a encore été dévoilé au sujet du scénario et des répartitions de rôles, nous gageons toutefois qu'il s'agira d'un film d'action gore dans lequel seront intégrés des monstres en 3D tirés directement du jeu. Quant au budget, il devrait tourner autour de 20 millions de dollars soit un peu plus de 100 millions de francs. Rappelons que cette société avait déjà réalisé Street Fighter ! La sortie est annoncée pour la fin de l'année 1997 aux Etats-Unis.

Rushes

Des compiles sur PlayStation

On connaît maintenant le programme Yaroze, les PlayStation noires qui débarquent très bientôt, et qui permettront, à moindre coup, de développer des jeux sur PlayStation. On retourne vers l'esprit du jeu vidéo qui agitait les années 80, où il ne fallait pas des budgets faramineux pour se lancer dans le monde du développement de jeux. Sony US a déclaré avoir l'intention de distribuer des compilations de jeux développés avec des systèmes Yaroze, dès l'année prochaine. Les compil' pourraient proposer jusqu'à dix titres, et les utilisateurs auraient la possibilité de voter pour leur titre préféré. Les auteurs du jeu en question gagneraient alors un prix non encore déterminé. Un élément de plus qui pourrait apporter du dynamisme dans ce milieu, plus d'originalité et de créativité. Ce dont les gros dinosaures de l'édition de jeux manquent parfois cruellement.

SUIKODEN

Editeur : Konami
Disponibilité : Février 97

Il aura fallu un an et demi pour qu'enfin un jeu de rôles débarque en officiel sur PlayStation. Cette pièce rare a pour nom Suikoden, et vous immergera, comme la plupart de ses consœurs, dans un univers moyenâgeux fait de traîtres, de chevaliers et de princesses, dans lequel, en tant que jeune engagé et fils du général de la Garde impériale, vous allez tout mettre en œuvre pour assainir la cour. Pour ce faire, vous devrez remplir des missions, voyager, dialoguer avec tous les villageois et autres mages que vous rencontrerez, et enfin combattre. Les combats pourront aller du simple duel à la guerre totale entre armées, ce qui pour un RPG est plutôt original. Mais quelle que soit l'ampleur de ces derniers, vous utiliserez des menus vous laissant la possibilité de combattre, de fuir, de payer une rançon ou de négocier. Sachez aussi que les affrontements se feront autant avec les armes qu'avec les sorts magiques, dont chacun de vos six personnages disposera. Alternant 2D et 3D, ce premier jeu du genre en France va faire nombre d'heureux ; et brillant comme il semble l'être, il devrait réjouir la nation toute entière.

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !
ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MÊME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS À 300 F

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 139

149 F
○ 3D LEMMINGS ○ DESTRUCTION DERBY ○ LONE SOLDIER ○ STARBLADE
○ ACTUA SOCCER ○ DISCWORLD ○ MORTAL KOMBAT III ○ STREET FIGHTER II M
○ AGILE WARRIOR ○ FIFA 96 ○ NBA JAM TE ○ STRIKER 96
○ AIR COMBAT ○ GOAL STORM ○ NOVA STORM ○ TEKKEN
○ ASSAULT RIGS ○ HI OCTANE ○ OFF WORLD INTERCEPTOR ○ THUNDER HAWK II
○ CRYPTOCON ○ JOHNY BAZOOKATONE ○ RAPID RELOAD ○ TOSHINDEN
○ CYBER SLED ○ JUMPING FLASH ○ RIDGE RACER ○ TOTAL ECLIPSE
○ CYBER SPEED ○ KILEAK THE BLOOD ○ ZERO DIVIDE ○ WARHAWK
○ DEFCON 5 ○ CRAZY IVAN ○ SHOCK ASSAULT ○ WIPE OUT
○ WWF

190 F
○ AGIL WARRIOR ○ EXTREME PINBALL ○ MAGIC CARPET ○ RAIDEN II
○ ALIEN TRILOGY ○ FADE TO BLACK ○ NFL GAME DAY ○ RAYMAN
○ AQUANAUTS HOLIDAY ○ GALAXY FIGHT ○ NHL FACE OFF ○ RESURRECTION II
○ ARCADES GREATEST HIT ○ HEBERECKE'S POPOITTO ○ OLYMPIC GAMES ○ SHEEL SHOCK
○ BUBBLE BOBBLE ○ IMPACT RACING ○ PARODIUS ○ SPACE HULK
○ BUST A MOVES ○ IN THE ZONE ○ PGA TOUR 96 ○ THE D
○ DESCENT ○ JACK IS BACK ○ POWER SERVE ○ TOSHINDEN II
○ DOOM ○ JUPITER STRIKE ○ PRIMAL RAGE ○ TOTAL NBA 96
○ ESPN ○ LOADED ○ PSYCHIC DETECTIVE ○ TWISTED METAL
○ VIEW POINT
○ WING COMMANDER

249 F
○ ACTUA GOLF ○ MACHINE BLAM HEAD ○ RESIDENT EVIL ○ TOP GUN
○ ADIDAS SOCCER ○ MICRO MACHINES ○ RETURN FIRE ○ TRACK & FIELD
○ DRZ ○ NAMCO MUSEUM ○ RIDGE RACER REVOLUTION ○ TRUE PINBALL
○ EARTHWORM JIM II ○ NBA LIVE 96 ○ ROAD RASH ○ VIRTUA GOLF
○ FINAL DOOM ○ NEED FOR SPEED ○ SKELETON WARRIOR ○ WORLD CUP GOLF
○ GALAXIA III ○ OLYMPIQUE SOCCER ○ SLAM & JAM 96 ○ WORMS
○ GEX ○ PHILOSOMA ○ STAR FIGHTER 3000 ○ X-COM
○ GUNSHIP 2000 ○ PRO PINBALL ○ STREET ALPHA
○ KILLING ZONE ○ RACING SIDES ○ TIME COMMANDO

300 F
○ ANDRETTI RACER ○ DIE HARD TRILOGY ○ NBA JAM EXTREME ○ SOVIET STRIKE
○ ART SENNE KART ○ FIFA 97 ○ NHL 97 ○ STAR GLADIATOR
○ BLAZING DRAGON ○ FIRO & KLAWD ○ LOMAX ○ STREET RACER
○ BURNING ROAD ○ FORMULA ONE ○ PANDEMONIUM ○ SUPER SONIC RACER
○ CASPER ○ INTERNATIONAL MOTOR ○ PANZER GENERAL ○ TEKKEN II
○ CHEESY ○ JOHN MADDEN 97 ○ PENNY RACER ○ TOMB RAIDER
○ CHEVALIER DE BAPHOMET ○ JUMPING FLASH II ○ PETE SAMPRAS ○ TUNEL B1
○ CHRONICLES OF THE SWORD ○ MK II TRILOGY ○ PGA 97 ○ WARHAMMER
○ CRASH BANDICOOT ○ MONSTER TRUCK ○ PIT BALL ○ WIPE OUT 2097
○ DARKSTALKER ○ MOTOR TOONS II ○ PROJECT OVER KILL ○ X2
○ DAVI'S CUP ○ MYST ○ SIM CITY 2000

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX PSX NEUFS
○ AVENTURE OF LOMAX ○ FORMULA ONE ○ PROJECT OVER KI
○ BLAST CHAMBER ○ HARD CORE 4X4 ○ RESIDENT EVIL
○ BLAZING DRAGON ○ IN THE HUNT ○ SIM CITY 2000
○ BURNING ROAD ○ LOMAX ○ SOVIET STRIKE
○ CHEVALIERS DE BAPHOMET ○ MORTAL KOMBAT TRILOGY ○ STAR GLADIATOR
○ CHRONICLE OF THE SWORD ○ MOTOR TOONS II ○ STREET FIGHTER A
○ COMMAND & CONQUER ○ NBA JAM EXTREME ○ STREET RACER
○ CRASK BANDICOOT ○ NBA LIVE 97 ○ TOMB RAIDER
○ DIE HARD TRILOGY ○ NHL 97 ○ WARHAMMER
○ DISRUPTOR ○ ONSIDE ○ WIPE OUT 2097
○ FIFA SOCCER 97 ○ PANDEMONIUM ○ X2
○ FIRO & KLAWD ○ PETE SAMPRAS

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Code postal.....
Ville.....
Ma console.....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.
Jeux dans la limite des stocks disponibles.
○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, vous vous en servirez vous une plus complète par retour du courrier.
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
○ CHEQUE ○ CCP ○ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

Vincent Perez, l'ange pas comme les autres

Il se dit loquace et joue dans des films noirs. Le dernier en date s'intitule The Crow : La Cité des Anges (sortie le 5 février). Vincent Perez (Cyrano, Indochine, Fanfan) succède ainsi à Brandon Lee dans le rôle du joker tourmenté. Assassiné par les membres du gang de Judah Earl, il revient à la vie pour venger la mort de son fils. Le nouvel homme au corbeau s'est confessé pour nous.

PSM : Comment avez-vous pris le fait de succéder au désormais mythique Brandon Lee ?

Vincent Perez : Ne vous méprenez pas ! J'ai accepté de jouer non pas dans The Crow «2» mais dans The Crow : La Cité des Anges. Je ne reprend pas le personnage d'Eric Draven joué par Brandon. J'incarne Ashe, un autre homme dans un film qui n'est pas une suite mais qui raconte une histoire inédite centrée autour du même héros. Ce long métrage offre une déclinaison différente de la bande dessinée. Je succède donc à Brandon sans pour autant lui voler son rôle.

PSM : Le décès du fils de Bruce Lee lors du tournage du premier film vous a-t-il fait réfléchir avant d'accepter le rôle ?

V.P. : Non, je n'ai vraiment ressenti aucune appréhension. Je marche beaucoup à l'intuition, le scénario m'ayant plu, j'ai immédiatement accepté sans me poser de questions. Mon entourage s'est plus inquiété que moi paradoxalement. J'ai souvent entendu des « Fais attention ! ». Lors d'une conférence de presse, un intervenant a même déclaré : « We're glad you survived ! » (nous sommes heureux que vous soyez toujours en vie). Je l'ai vite remis à sa place en répondant qu'en agissant de la sorte, il manquait de respect à l'égard de la famille de Brandon.

PSM : Y-a-t'il des similitudes entre le caractère de Ashe et le vôtre ?

V.P. : Je crois qu'on a tous des masques dont on se sert dans la vie de tous les jours. Sans quoi, je dois admettre que j'entends souvent dire que j'ai plein de facettes. Je suis gémeaux... Peut-être cela me rapproche-t-il de mon personnage autant criminel que doux comme un agneau.

PSM : Pensez-vous qu'un personnage comme Ashe Corven ou Eric Draven, très sombre, puisse faire un bon héros de jeu vidéo ?

V.P. : Je ne sais pas. Tout dépend de la façon dont a été réalisée l'adaptation. Qu'elle ne trahisse ni le film, encore moins la BD. Personnellement, l'interactivité m'intéresse peu. Les ordinateurs me servent lorsque j'écris des contes. J'adore ça. J'écris des petites histoires en anglais en plus d'un scénario. L'un de ces contes met en scène un être qui entend des voix pour la première fois de sa vie. Le lecteur ne découvre qu'il s'agit d'un taureau sur le point d'entrer dans l'arène qu'à la fin. C'est purement personnel mais peut-être les éditerai-je un jour.

Propos recueillis par Benjamin Janssens

Les plus attendus à PlayStation Magazine

Resident Evil 2
(Capcom)

MicroMachines V3
(Codemasters)

Porche Challenge
(Sony C.E.)

Final Fantasy VII
(Square Soft)

Les indispensables de PlayStation Magazine

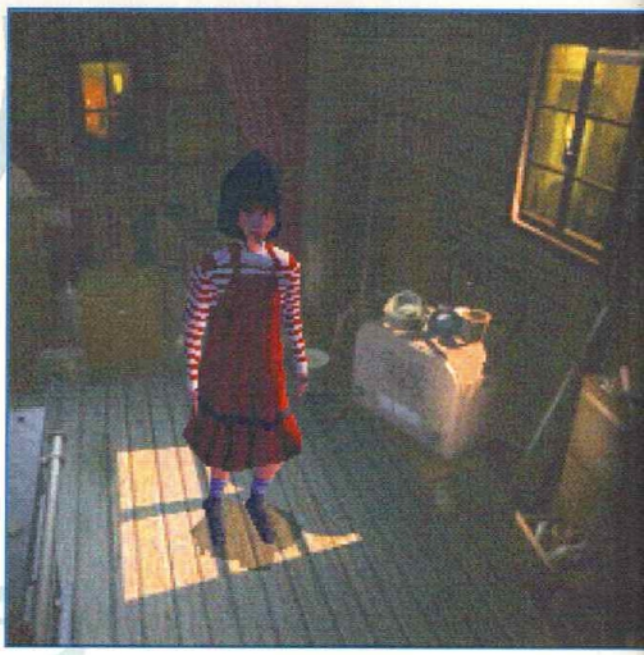
Command & Conquer
(Virgin I.E.)

Die Hard Trilogy
(Fox Interactive)

Tobal N°1
(Square Soft)

Tomb Raider
(Eidos Interactive)

La cité des enfants perdus

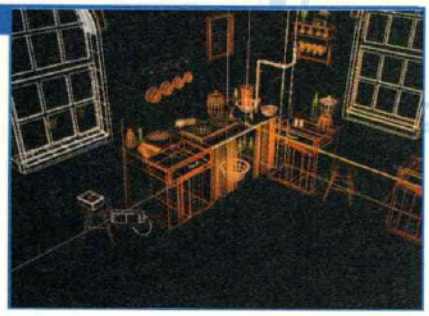


Petit à petit, la pieuvre fait son nid

Par Benjamin Janssen

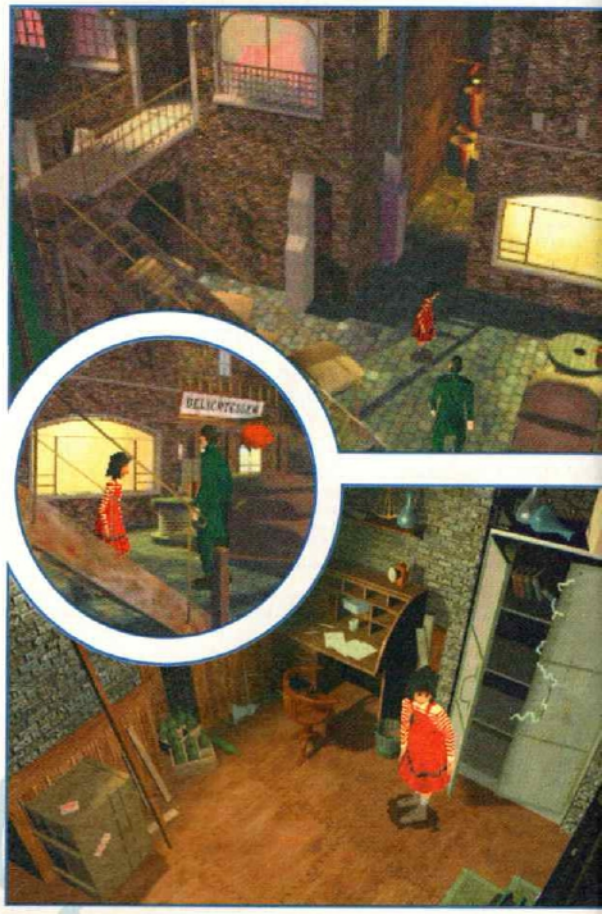
Psygnosis confirme : l'adaptation du film de Jeunet & Caro sortira en février 97 en France. Cela nous laisse le temps de bien préparer le terrain... Et de discuter de ce jeu d'aventures qui s'annonce comme un must du genre, avec l'un des développeurs frenchies. Petite démonstration et avant-première avec Laurent Cluzel, game designer, aux commandes.

Le jeu, dans sa version définitive, commence par une intro montrant certains des protagonistes en mouvement dans les décors de la cité portuaire. "Dans l'idée d'avoir une extrême cohérence entre les scènes cinématiques et le jeu, nous n'avons pas inclus de séquences en images de synthèse, explique Laurent. C'est pourquoi l'intro et les passages transitoires sont simplement des images animées tirées du jeu. Un parti pris qui évite notamment au joueur de constater des différences notoires dans la morphologie des personnages comme



c'est le cas dans de nombreux softs". Danré, le jeune frère de One, vient donc de se faire kidnapper par la secte des Cyclopes. À vous de modeler la suite dans la peau de Miette, 10 ans et pas encore toutes ses dents ! "Au départ, Marc Caro souhaitait que nous élaborions deux histoires différentes : la première avec Miette en tant qu'acteur principal, la seconde avec One, le géant de la foire. Une parité qui nous a paru impossible à concevoir, tant cela demandait d'efforts d'imagination, de travail... et de mémoire vive à un PC ou une console de jeu." Ainsi, seule Miette intervient-elle au premier plan. On l'aide dans sa démarche de temps à autre, mais en aucun cas le joueur ne s'en empare. Question : mais comment fait-elle pour se battre, la pauvre enfant ? "Elle ne combat pas. La Cité ressemble davantage aux Chevaliers de Baphomet, dans le concept, qu'à Resident Evil. Le côté Arcade a été complètement et volontairement occulté. Miette a recours à d'ingénieux stratagèmes pour se défaire de ses ennemis. Elle agitera une clochette pour assourdir les Cyclopes, par exemple." Une licence qui s'adresse, a priori, aux amateurs d'aventure dans le sens le plus strict du terme. Miette se déplace dans une centaine de lieux différents, entièrement en 3D, que le joueur découvre suivant des angles de vue modulables (de deux à quatre positions de caméra à chaque fois). Elle commence par vagabonder dans l'orphelinat tenu

Le jeu suit mieux le scénario original que le film lui-même!



par la Pieuvre et ses alentours, avant de parcourir les rues plus commerçantes de l'arrière-ville pour finir par s'aventurer sur les docks ; cette escapade la mènera, espérons-le, à la plate-forme de Krank et d'Irwin située en pleine mer. "Le scénario du jeu colle davantage au scénario originel de Caro que le film lui-même, affirme notre interlocuteur. Lorsque Marc nous a confié son œuvre autant écrite que visuelle - il avait beaucoup travaillé à l'élaboration de certains plans sous Photoshop (logiciel de traitement d'images) -, nous avons constaté qu'elle comprenait quantité de détails qui n'apparaissent pas dans le long métrage." C'est la raison pour laquelle le développement a demandé pas loin de deux ans de travail à une équipe française travaillant à Neuilly-sur-Seine. Dès les premières images, La Cité en impose par des graphismes soigneusement détaillés, des décors fidèles à ceux du film. "Nous avons véritablement construit une ville virtuelle qui n'a jamais existé, pour les besoins du film, dans la mesure où les plateaux ne pouvaient pas contenir autant de lieux différents." Elle est remarquable aussi par sa bande-son, géniale, imprégnée des vraies voix des acteurs français ; et surtout son ambiance merveilleusement glauque incomparable. Bref, une originalité et un produit 100 % français dont on n'a pas fini d'entendre parler.

Editeur : Psygnosis
Sortie prévue : février 97

Complétez votre collection

Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet!
Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Myst la soluce, Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...

4 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif: TEKKEN 2 jouable sur le CD de démos !
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM (groupe Nique Ta Mère).
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Steam Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

4 démos jouables + un guide d'achat de 16 pages
Sur le CD de démos : Crash Bandicoot (jouable), Superonic Racers (jouable), Formula One (jouable), Die Hard Trilogy (jouable).
Making of : Porsche Challenge.
Castings : Wild 9's, Tobal N°1, Command & Conquer...
Travellings : Tomb Raider, Crash Bandicoot, Chevaliers de Baphomet, Destruction Derby 2...
Gros Plan : Les 3T
Versions Longues : Tekken 2 les coups (suite

D'autres surprises vous attendent dans le prochain numéro de PlayStation Magazine qui sortira début mars.

Pour recevoir chez vous les numéros de Playstati
présentés ci-contre, rien de plus facile. Il vous s
d'envoyer un chèque de 56 francs
(49 francs + 7 francs de frais de port) pour les nu
ou de 42 francs (35 francs + 7 francs de frais de p
numéro 1 à l'ordre de Playstation Magazine, en p
les numéros que vous désirez comman
L'adresse pour envoyer tout ça :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL C

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
.....

☐ N°1 ☐ N°2

☐ N°4 ☐ N°5

TOBAL N°1

EDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBLE JANVIER 1997

Après Tekken 2, on se demandait bien comment la PlayStation pourrait nous surprendre dans le domaine du jeu de combat. Après tout, une baffe 3D devrait ressembler à une autre baffe 3D. Squaresoft, l'éditeur nippon le plus prolifique et probablement le plus doué en matière de jeux de rôles sur console, s'essaie à ce genre où Namco domine en maître. Alors, on prend sa respiration, on prie Dieu de nous donner la foi comme dirait l'autre, et l'on regarde ce jeu d'un genre nouveau. Une surprise.

Par Grégory Szriftgiser

Des personnages au style incomparable, grâce au génie d'Akira Toriyama.

Alors autant mettre tous les atouts de son côté, non ? C'est ainsi qu'est née la collaboration avec Akira Toriyama, créateur de Dragon Ball, qui fut chargé du "character design" de tous les combattants du jeu. Après y avoir joué des heures et des heures, on peut d'ores et déjà affirmer que l'essai est bel et bien transformé.

Les coups spéciaux sont accompagnés d'effets de lumière fort sympathiques.

Un titre où le scénario n'est pas primordial...

C'est sans doute la première fois que les créateurs de Squaresoft n'ont pas eu à se creuser la tête. Huit combattants s'apprêtent à se disputer la coupe au cours d'un tournoi d'arts martiaux organisé par un sage assez bizarre. Et la baston prend un nouveau sens. La beauté époustouflante de la présentation laisse présager la variété des techniques de chacun des personnages, et le réalisme des duels. En effet, plutôt que de privilégier les graphismes ou d'offrir un jeu trop complexe à prendre en main, Tobal n°1 est un exemple de simplicité. Ce qui ne l'empêche pas de disposer d'un panel de techniques très riche, des projections aux combos en passant par toutes sortes de coups spéciaux. Faites chauffer les neurones !

Quand la 3D acquiert ses lettres de noblesse...

Tobal n°1 est en quelque sorte une petite révolution dans le monde des jeux de combat en 3D. Pourquoi ? Parce qu'il se joue vraiment en 3D ! Les développeurs ont en effet réparti les contrôles de manié-

Si vous sortez du ring à la suite d'un coup trop violent ou même par maladresse, vous perdez le round sans discussion possible ! À exploiter autant qu'à éviter...

fiche technique — Tobal n°1

Éditeur	Squaresoft
Son	En stéréo
Nbre de joueurs	1 ou 2
Genre	Combat 3D
Continues	Illimités
Après une demi-heure de jeu	Fini en mode normal
Niveaux de difficulté	3
Memory card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

Le mode Practice vous permettra de trouver les combos et projections les plus destructeurs.

re à laisser à la croix directionnelle les déplacements du personnage pour seule fonction. La parade et le saut sont dès lors gérés par deux boutons (respectivement R1 et L1), et il est ainsi possible d'esquiver facilement en se décalant par rapport à son adversaire, donc en jouant sur la profondeur ! Mais ce n'est pas tout : le reste est radicalement différent aussi par rapport aux autres jeux du genre. Il n'est en effet plus question de coups de pied ou de poing, mais du niveau de l'attaque. Un bouton déclenche une attaque haute, un second une attaque moyenne, et un dernier une attaque basse. Le système fait l'unanimité et permet des combats bien plus tactiques que dans un Tekken 2 par exemple.

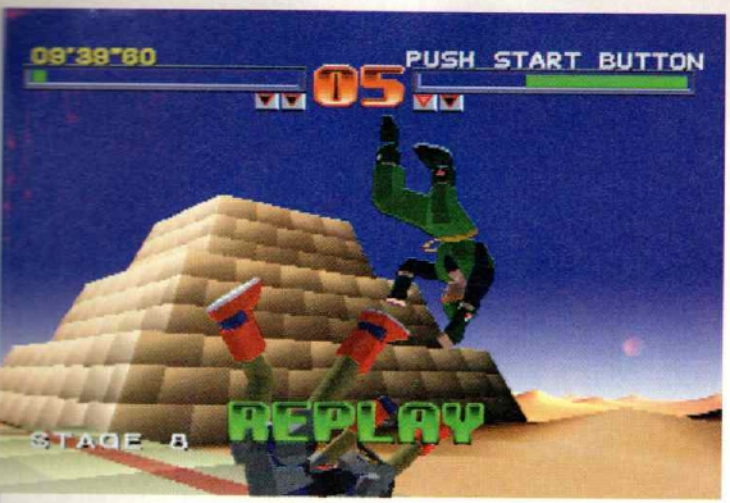
Squaresoft maître es baston?

Le verdict s'impose : côté maniabilité, Tobal n°1 est un modèle du genre. L'extrême simplicité de ses commandes n'est aucunement une gêne à l'élaboration de techniques diverses, et les brutes riquent de prendre une sacrée déculottée s'ils gardent leurs habitudes style matraquage de manette.

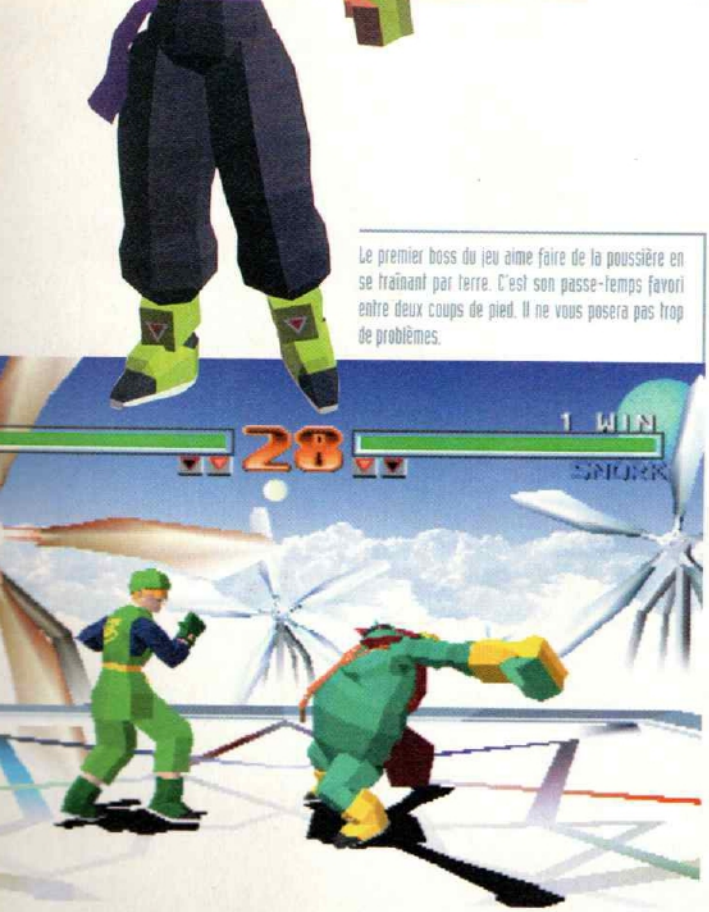
Au niveau technique, c'est un peu plus mitigé. Les graphismes sont des plus dépouillés à cause de l'absence de textures, mais très fins et colorés. Disons que c'est un style... peut-être un peu trop poussé, il

Enfin un jeu de combat en 3D, tactique, et au réalisme omniprésen

La présentation est un exemple de modélisation : même porté en 3D, le style Toriyama est aisément reconnaissable.



À la fin de chaque combat, vous bénéficiez de l'habituel "Replay". On se rend mieux compte, parfois, comme ça doit faire mal...



Le premier boss du jeu aime faire de la poussière en se traînant par terre. C'est son passe-temps favori entre deux coups de pied. Il ne vous posera pas trop de problèmes.

Certains coups sont très destructeurs, comme ce brisage de colonne en règle, dont Illgoga fait les frais.

Ce lapin sauteur a des techniques de contre très stressantes. Il est aussi très rapide, et c'est de loin l'adversaire le plus coriace.

est vrai ! Mais tout ce que l'on perd côté graphique, on le gagne côté animation : elle est tout simplement la meilleure de tous les jeux du genre. Chaque coup, chaque chute, est représenté à l'écran avec une telle fluidité que l'on a l'impression de se trouver devant un écran de télé, en train de regarder un combat réel ! Et si les musiques ne sont pas dignes du passé sonore de Squaresoft, les bruitages sont tout à fait corrects. Encore un bon point de marqué.

On ne renie pas ses origines

La plus grosse surprise de Tobal n°1, c'est ce mystérieux mode Quest. Évidemment, le jeu de combat en 3D sur PlayStation, c'est aussi connu que le problème de la Sécu en économie : tout le monde en a déjà entendu parler, et ça commence à faire longtemps que ça ne bouge plus beaucoup. Alors Squaresoft n'a pas pu s'empêcher d'ajouter des donjons. Vous vous disiez peut-être que huit personnages, c'est peu : eh bien, ces fameux donjons vous permettront d'acquérir les trois boss du jeu, et peut-être même de jouer avec Akira Toriyama himself (du moins tel qu'il aime à se faire représenter au japon ; cf. Joypad n° 60 du mois de décembre), si vous réussissez à venir à bout du dernier (et si Sony intègre ce personnage dans la version française, ce qui n'est pas confirmé). Vous allez donc déambuler dans des couloirs sombres, y

graphismes : fins et colorés, mais les textures sont simplissimes. **3**

durée de vie : Infinie à deux, le mode Quest éprouvera vos nerfs. **4**

jouabilité : certains passages du mode Quest demandent du doigté. **4**

musique et son : strict minimum pour les musiques, bruitages réussis. **3**

originalité : s'éloignant de Tekken par un style de combat inédit. **4**

présentation : des fins décevantes en regard de l'intro, magnifique. **4**

En résumé
Face à Tekken 2, Tobal n°1 s'en sort très bien grâce à des combats bien plus tactiques et à l'exploitation des rings en 3D. Son animation rattrape ses graphismes épurés, et le mode Quest est une excellente idée ! **5**

Le deuxième boss est un mastodonte dont les coups sont très puissants. En plus, les projections sont à oublier...

Vous pouvez attraper votre adversaire en combinant les boutons de garde et d'attaque moyenne. Ensuite, à vous de voir... Une projection semble de bon aloi, à moins que votre adversaire ne soit plus rapide que vous.

combattre les monstres qui vous barreront la route, et ramasser toutes sortes d'objets qui vous seront parfois utiles pour résoudre de petites énigmes. Une idée grandiose qui rallonge considérablement la durée de vie du soft.

Alors, j'me l'achète ?

Au final, Tobal n°1 se différencie avec succès de ses concurrents et les complète admirablement, malgré les reproches qu'on peut lui faire au niveau esthétique. Un ravissement pour ceux qui attendaient de pouvoir jouer des neurones autant que des doigts dans un jeu de baston ! Toujours est-il que ce titre est beaucoup plus intéressant une fois le jeu dans la console qu'en regardant des photos fixes : tout le secret de ce jeu réside dans l'animation réussie de A à Z. Alors, prenez le temps de l'essayer, vous n'êtes pas au bout de vos peines... et de vos joies !

Un mode Quest très enrichissant, au challenge éprouvant !

Le mode Quest vous donnera du fil à retordre... Et à la clé, la possibilité de jouer les boss du jeu. Belle récompense, qui vaut largement qu'on y passe quelques heures...

FIFA'97

Par Raoul Volfoni

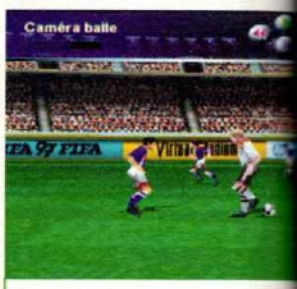
FIFA, en période de Noël, c'est comme les rééditions des vieilles chansons de Tino Rossi : on n'y coupe pas. Si pour certains cette apparition annuelle est digne d'être célébrée, pour d'autres c'est un calvaire. FIFA est de ces jeux qui ont toujours divisé. Peut-être cette nouvelle mouture va-t-elle faire l'unanimité ? Peut-être...

FIFA est un peu aux jeux vidéo en général et aux simulations de football en particulier, ce que Pamela Anderson est au silicone : un représentant d'élite. La notoriété du jeu devrait suffire pour se convaincre de ses nombreuses qualités. Pourtant, loin de faire l'unanimité, FIFA possède aussi ses détracteurs, farouches et déterminés. À ce titre, FIFA version 97 n'échappe pas à la règle. On se retrouve donc face à une simulation de football qui divise. Pourtant, une fois devant l'étalage de votre revendeur, il convient de faire un choix. Alors, FIFA ou pas FIFA ? That is the question.

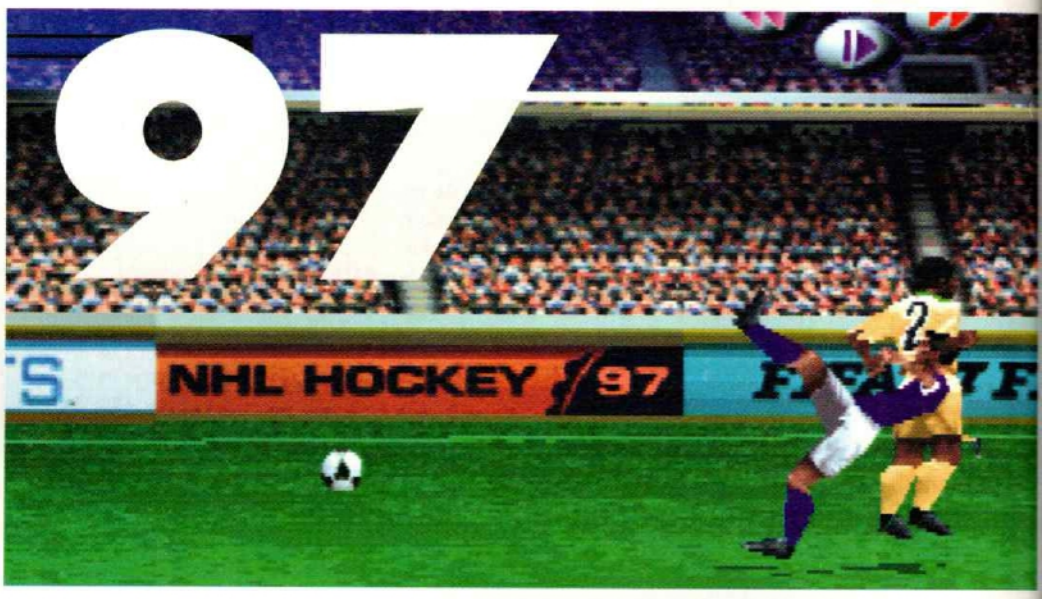
Au ralenti, les actions prennent toujours une dimension spectaculaire. Ce dernier vous permettra d'ailleurs d'admirer la qualité des mouvements des joueurs.

Divisions

Pour cette nouvelle mouture, EA Sports apporte quelques innovations. Tout d'abord, des joueurs modélisés en 3D bénéficiant d'un tout nouveau procédé d'animation. La théorie voudrait que les mouvements s'enchaînent avec une parfaite fluidité, ce qui n'est hélas pas toujours le cas une fois le jeu lan-



En combinant deux boutons, vous pourrez faire des talonnades ou encore des roulettes.



ÉDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Fiche technique — Fifa'97

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 4
Genre	Football
Editeur	EA Sports
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	On hésite à éteindre la console
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Electronic Arts

Pour la première fois dans un FIFA, on vous propose de jouer en salle. Le jeu y est radicalement différent, et c'est plutôt fun.

Vous pourrez paramétrer pas mal d'éléments avant le jeu ou même en cours de rencontre : positionnement des joueurs, tactique, formation, stratégie...

Memory card | 1 à 5 joueurs

graphismes : Des crampons jusqu'au stade, tout est excellent. **5**

durée de vie : Quand (ou si) on aime... **5**

jouabilité : Capricieuse et parfois énervante. **2**

musique et son : L'ambiance du stade et les commentaires font bon ménage. **4**

originalité : FIFA'97 n'a rien inventé. **1**

présentation : Une vidéo dynamique mais courte, et des menus parfois peu pratiques. **3**

En résumé

FIFA'97 à la limite du 4/5. Pourtant, la maniabilité n'est pas aussi parfaite, et les joueurs agissent parfois de façon étrange. Cependant, on s'amuse, et c'est là l'essentiel et les nombreuses options en font une simulation complète. **3**

Il est dommage de ne pas pouvoir s'entraîner aux tirs aux buts avant d'entamer un match. Histoire de se familiariser avec la bête...

Fifa'97 : une notoriété exceptionnelle pour un jeu qui divise encore les foules.

cé. L'animation en général (scrolling et mouvements des joueurs) n'est pas le point fort de ce titre. En effet, alors que le scrolling est déjà bien loin d'être parfait, les joueurs ont parfois tendance à se traîner. Les graphisme, quant à eux, sont vraiment à la hauteur et font de FIFA'97 la plus belle simulation de football devant un Adidas Power Soccer, un Actua Soccer ou un Olympic Soccer. Conscient que les graphismes ne sont pas tout dans un jeu, EA Sports s'est aussi converti à la mode du "Je mets des voix rigolotes ou du moins célèbres dans mon jeu".

Canal + dans ma PlayStation

On se retrouve alors avec des commentaire durant toutes les parties : Thierry Gilardi, David Ginola et Jean-Luc Reichman viennent donner une touche plus "humaine" au jeu. Seulement on ne s'improvise pas commentateur, et David Ginola ne parvient pas à égaler la performance de Thierry Gilardi. Pourtant, on est content de pouvoir jouer à FIFA en comprenant ce qui se dit, ce qui n'était pas le cas jusqu'alors.

Où est le problème, vous dites-vous ? Pourquoi tant de haine et tant de dissensions au sein de l'Internationale des joueurs ? Ce ne sont certes pas les modes de jeu qui fâcheront qui que ce soit. Non seulement on retrouve les véritables équipes (265 au total) mais en plus il est possible de participer à toutes sortes de championnats et de coupes. Toutes les plus grandes équipes d'Europe mais aussi du monde sont réunies. De plus, il est désormais possible de s'essayer à des tournois de football en salle. Comme à PlayStation Magazine, sauf que le couloir est plus large et qu'on ne casse rien. Le problème tient en quelques mots : l'animation et la vitesse du jeu (sur laquelle nous ne reviendrons pas) ne sont pas exceptionnelles, alors que la maniabilité s'avère être délicate.

La maniabilité en cause

Tout comme dans Adidas Power Soccer, les coups les plus spectaculaires du jeu s'effectuent grâce à des combinaisons de boutons. Pourtant, contrairement au titre de Psygnosis, il n'est pas toujours évident de coordonner l'intention avec l'acte. Conclusion, on a alors souvent l'impression de manquer le plus important. Cela dit, l'anticipation peut aussi être la solution à ce problème. Les joueurs attachés à la maniabilité pourront alors ne pas apprécier ce FIFA. Pourtant, il faut bien reconnaître que depuis 93, FIFA a toujours séduit un nombre considérable de pratiquants, bien que la maniabilité reste identique. Enfin, les faits sont là et le jeu divise les foules. Certains jugent ces erreurs impardonnables. S'il faut trancher - et il le faut - contentons-nous de dire que l'essentiel est bien de s'amuser et que FIFA'97 remplit assez bien sa tâche. De plus, force est de constater que ce FIFA-là reste le plus abouti de la gamme et que, même s'il n'est pas parfait, il reste un bon jeu. Espérons que la version 98 effacera ces lacunes.

Les gardiens, depuis FIFA'96, ont subi un grand lifting cérébral, et ont maintenant une intelligence artificielle plus performante. Même si ce n'est pas encore le niveau Sciences Po.

Constatez ici la qualité des graphismes, et observez les ombres au sol qui collent aux mouvements des joueurs. Même si la nuit, il devrait y avoir autant d'ombres que de pylônes d'éclairage, c'est-à-dire quatre.

Un jeu controversé

C'est le moins que l'on puisse dire : ce titre ne fait pas l'unanimité au sein de la rédaction de PlayStation Magazine. Certains le trouvent encore et toujours difficile à manier, tandis que d'autres voient en lui une suite largement améliorée par rapport aux versions précédentes. Ce sera donc vous de trancher sur ce titre ; comme vous le savez, les goûts et les couleurs...

Portrait d'une voix

Par Benjamin Janssens

Les aficionados, téléspectateurs avertis de L'Equipe du Dimanche sur Canal Plus, le reconnaissent par son bagou et sa pétulance. Acteur du PAF depuis un bon nombre d'années, Thierry Gilardi ne manque jamais une occasion de faire partager sa passion pour le sport en général. Et le foot en particulier. Une voix sans pareil dont s'est servi EA pour le jeu Fifa 97 sur PlayStation. Nous avons voulu en savoir plus sur ce personnage attachant qui ne mâche jamais ses mots...

© PATRICK SORDOILLET

Thierry Gilardi ne pratique pas la langue de bois

Pour se marrer...

« Thierry Roland ayant déjà participé à un jeu vidéo (Actua Soccer d'US Gold sur PlayStation), Electronic Arts a tout simplement pensé à moi, «l'autre voix du football» pour Fifa 97. Je n'avais aucune idée du travail que cela représentait mais j'ai accepté à cause de mes enfants. Je me suis dit : «Ça va me faire marrer de les voir jouer à un jeu vidéo auquel j'aurai participé.» L'enregistrement s'est ensuite déroulé à Paris, en studio. Je n'ai vu David (Ginola) que trois jours, au cours desquels nous avons commenté ensemble de vraies séquences de matches, en direct live. Le reste du temps, j'ai œuvré seul... Et j'ai failli craquer ! Il m'a fallu prononcer les 4 000 noms des joueurs de quatre façon différentes : sur un ton neutre - «Cantona» -, sur un ton envolé - «Canto qui marque un but» -, sur un ton offensif - «Canto qui passe» - et sur un ton catastrophé — «Canto qui rate». J'ai donc lu 16 000 noms au total ! J'avais la voix cassée et je me suis gavé de miel et de lait tout le temps ! Mais le résultat me plaît, même si parfois les commentaires ne collent pas à l'action en cours. Notre duo fonctionne : David joue le rôle de l'analyste, du technicien qui prend du recul sur le match et moi celui de l'animateur qui décrit, donne le ton et s'enflamme. »

© PATRICK SORDOILLET

Question de style...

« On me chambre beaucoup sur ma façon de prononcer les noms des joueurs quand je m'exalte. Par exemple, je prononce Raï, le nom du joueur brésilien du PSG, un peu à la façon des commentateurs sud-américains ; en insistant longuement sur la dernière lettre. Selon moi, ce sont da-

vantage les montées de voix et les intonations qui accrochent le spectateur que des expressions toute faites. Le ton donne le signal et prévient le fan de ce qui risque de se passer. Il se dit : «Là, le match devient bon.» Sans doute parce que j'ai une âme de passionné. Pas seulement de foot d'ailleurs. Le sport en général me fascine avec ses instants d'émotion uniques, en direct, comme j'ai pu en vivre à Atlanta en regardant de l'escrime, de la lutte ou de la natation. Des montées collectives d'adrénaline que je ne ressens nulle part ailleurs. Pour moi, c'est comme de l'art, comme un tableau qui me procurerait des sensations d'extase. Mais il se trouve que le foot est le sport numéro 1 en France, c'est pourquoi il est devenu ma principale préoccupation. »

© PATRICK SORDOILLET

Le foot n'est plus ce qu'il était...

« Ces dernières années, le foot s'est professionnalisé. Si cela permet aux joueurs de s'exprimer dans de meilleures conditions, je considère que c'est un plus. Que les joueurs soient extrêmement bien payés ne me gêne en outre pas du tout. Ils procurent du rêve autant qu'un acteur de cinéma. Ce qui me dérange en revanche, ce sont les réactions de certains jeunes qui voient le foot comme un métier dans le sens restrictif du terme. Ils vont à l'usine répéter les mêmes gestes pour les perfectionner, sans réelle passion. J'ai la nette impression que la notion de plaisir est en train de s'évanouir. La génération Platini aimait plus le foot qu'aujourd'hui. Si l'on fait rouler un ballon dans le couloir devant Michel, il posera sa veste et sa cravate pour jouer pendant 20 minutes. De nombreux joueurs actuels qui ont entre 20 et 24 ans me font peur par leur manque de conviction. Hélas, la critique ne vaut pas seulement pour le foot, d'autres sports sont également touchés... »

Bientôt le Mondial...

« Je crois qu'en France, les gens ont tendance à oublier que c'est dans un an et demi, «seulement». Le Mondial est l'événement sportif le plus regardé au monde et je ne pense pas que les Français en aient vraiment pris conscience. Il n'y a pas une manifestation sportive qui soit autant fédératrice, pas même les J.O. Nul ne se rend encore bien compte de ce que cela représente. Les meilleures équipes de la planète vont se rencontrer chez nous !.. Mais il faudra attendre le mois de décembre prochain pour voir monter la tension. Dés lors, chacun s'impliquera activement pour que ce soit une superbe fête, surtout avec Michel Platini en tant qu'organisateur. Et si tout le monde joue le jeu, la fête aura lieu partout en France et dans les autres pays. Nous devons tout mettre en œuvre pour profiter pleinement de ce moment privilégié. Bien que nous soyons de moins bons organisateurs que les Américains - c'est dans notre caractère de Français —, je pense sincèrement que ce sera une réussite à tous les niveaux. »

© PATRICK SORDOILLET

Du respect pour Cantona...

« Eric Cantona est un vrai phénomène. Je suis allé à Manchester et ça dépasse l'entendement. Car pour qui connaît bien l'Angleterre et les Anglais, voir un stade avec des milliers de petits drapeaux français est carrément inimaginable ! Cantona constitue véritablement une exception dans la culture footballistique de ce pays. Habituellement, seuls les clubs comptent, pas les joueurs en tant qu'individus. Mais Cantona a su s'imposer sans jamais rien céder de sa personnalité. Lors de son arrivée, les journaux titraient : "Le voyou français arrive". Il n'a jamais démenti et est toujours resté lui-même. Impressionnant ! Puis il y a cette aura. Sans être le meilleur joueur du monde, ni le meilleur français, il y a un fluide qui passe auquel le public n'est pas insensible. Cela s'explique peut-être par sa réserve, son intégrité. Les gens le perçoivent comme quelqu'un de droit, d'honnête. Quand il a été suspendu huit mois pour avoir frappé un spectateur qui l'insultait, il ne s'est ni excusé, ni repenti. C'est un homme que l'on respecte car il reste constamment logique avec lui-même. Il a trouvé une fidélité dans les supporters anglais ce qui lui a permis, comme Ginola, de s'épanouir dans le foot. »

« Dans notre métier, l'interactivité est ce qu'on recherche le plus. Il faut que les gens participent. A nous de trouver sans cesse des idées pour les faire entrer dans le jeu.

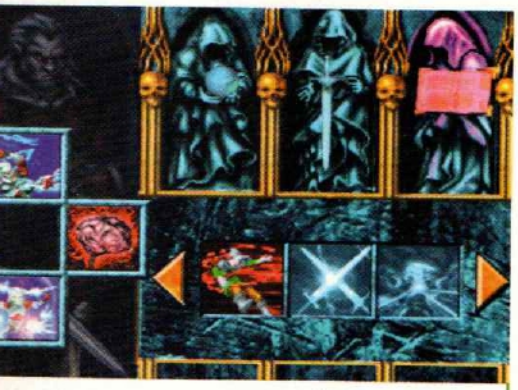
« Je n'ai pas dit de choses dans le jeu que je ne pourrais pas dire en direct. Je ne me suis pas du tout laissé aller. »

Legacy of Kain, vous commencez sans doute à connaître, depuis le temps qu'on vous en parle... Voici enfin le test d'un jeu qui, pour une fois, ne vous place pas dans un rôle de gentil héros plein de bonne volonté... Yaahooo, chargeeeez !

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBLE : FIN FÉVRIER 97

Par Grégory Szriftgiser



Voici le menu avec lequel vous allez sélectionner vos sorts, armes et autres friandises.

Fiche technique — Blood Omen, Legacy of Kain

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure/Action
Editeur	Crystal Dynamics
Continues	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	67 maccabées...
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	BMG Interactive

Il se passe des trucs pas très catholiques dans la région en ce moment, voilà qui est sûr... Déjà, ce satané taulier ne veux pas me servir mon hydromel, alors que j'ai plein de sous à lui donner. Bon, fichons le camp, je trouverai bien une cervoise ailleurs. Oh bah, qu'est-ce qu'ils me veulent, ces deux-là, avec leurs épées ridicules ? AïïïïEeeuuuu ! Ça fait mal, bon sang ! Je suis à peine sorti de l'auberge, que je me retrouve à brouter l'herbe et qu'un citoyen de cette maudite ville m'achève en me transperçant de sa lame. Et le pire, c'est que je ne le connais même pas. Vous êtes d'accord, c'est un motif, ça ? Je m'vengerai !

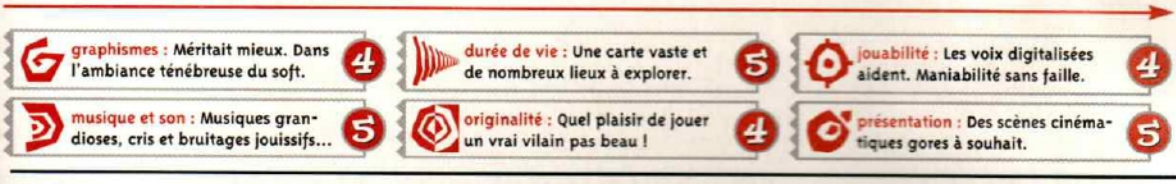
La vengeance est un plat qui se mange froid

D'ailleurs froid, je le suis. Refroidi même. Mort, quoi. Mais ce sympathique nécromant comprend parfaitement la situation, et me fait un cadeau de choix : il m'offre l'occasion de me venger de mes agresseurs en me donnant l'immortalité. Maintenant, on ne joue plus les gars, je suis un vampire. Ça va saigner (Haha !). Ils paieront tous, ces taverniers...

Ainsi commence Legacy of Kain. Pour une fois que j'ai l'occasion d'incarner une vraie créature des ténèbres, heureuse de ne pas vivre, je laisse ressortir toute la perversité de mon être... et

Vous voilà à terre, reniflant la fraîche rosée du matin. Vous êtes mort... ...tout va bien.

Kain vient de prendre possession d'une âme... et la manipule entièrement, jusqu'à se battre avec !



En résumé

Legacy of Kain est un achat indispensable pour tous ceux qui rêvent d'incarner un ignoble vampire... Long, varié grâce à tous les sortilèges et autres transformations, LoK est une totale réussite, à l'ambiance fabuleuse.

5

vous en ferez sans doute autant ! À peine sorti de mon sanctuaire, j'ai déjà repéré des proies... Un ou deux coups d'épée, et slurp!, je les saigne à blanc sans autre forme de procès. Voilà qui fait du bien. J'arrive à la première ville du coin : chose promise, chose due, je me farcie l'aubergiste. Et quelques autres au passage... Déjà, rien que pour sucer le sang des gens, Legacy est un vrai plaisir. Mais c'est loin d'être tout. On s'aperçoit bien vite que la carte est quand même bien grande... et surtout, que les misérables que j'ai égorgés tout à l'heure, en les pensant responsables de ma mort, ne sont que le bras armé d'obscurs personnages bien plus haut placés. Arrive sur fond de scènes cinématiques le scénario réel de LoK : Nosgoth, le monde dans lequel se déroule l'histoire, est en perdition à cause de la trahison d'un des neuf gardiens des piliers de l'équilibre. Et c'est moi, Kain, vampire sans scrupule - je tue aussi les jeunes filles -, qui suis chargé de restaurer les piliers en tuant leurs gardiens, devenus déments en ces temps de ténèbres. Rassurez-vous, cela ne fait pas pour autant de moi un gentil. En fait, si je fais tout ça, c'est pour mon compte personnel. Je vais devenir un balèze, qu'est-ce que vous croyez ! Et hop, la quête du pouvoir commence.

C'est pas bientôt fini c'boucan ?

Évidemment, je préfère me balader la nuit. Qu'est-ce que c'est amusant de tuer les gens pendant leur sommeil ! Parce que Legacy gère le jour et la nuit, ce qui change considérablement le nombre et le type des rencontres dont vous vous... euh... débarrasserez. Mais bon, tuer encore et encore, c'est bien, mais il faut varier les plaisirs... Alors tout au long de l'aventure, Kain apprend tout un tas de trucs : lancer des sorts en puisant dans sa propre réserve de mana (12 différents), ou en essayant d'en collecter un peu partout (8 différents). Il pourra aussi se transformer en loup-garou, en chauve-souris, ou même en humain pour taper la discut' comme si de rien n'était !

O joie! ô Jouissance tant attendue! C'est si bon de sucer le sang des innocents!

Enfin, il pourra même compléter son matos à viander avec pas moins de dix armes et armures différentes, avec leurs points forts et leurs points faibles. Avec toutes ces possibilités, vous pourrez posséder les mortels qui se mettront en travers de votre chemin, histoire qu'ils se fassent tuer à votre place dans des salles piégées (c'est toujours vachement marrant !), les faire exploser, pourrir, griller, se désincarner... et j'en passe et des meilleures. Une véritable simulation de cruauté !

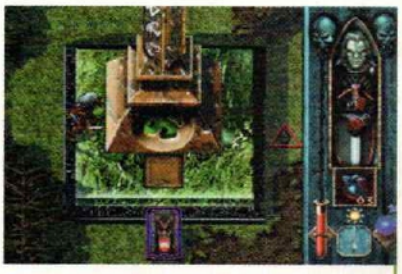
...Naaaan ! Je finis c'que j'commence !

Et ça vous en prendra, du temps, pour le finir, le carnage. C'est simple, après une nuit blanche non-stop passée sur le jeu, j'ai visité un quart de la carte, trouvé neuf des cent lieux secrets, et combattu deux boss sur les neuf existants ! Tomb Raider, à côté, ferait presque pitié... Et on ne s'en lasse pas. De nouveaux sorts et objets divers font sans cesse leur apparition, ainsi que des monstres de plus en plus originaux. Et quand je vous dis qu'il faut être un minimum pervers pour y jouer, c'est qu'à chaque nouvelle acquisition, on trouve un moyen de l'utiliser dans des endroits déjà explorés.

Blood Omen a quelques défauts, bien entendu, comme des graphismes un peu inégaux, quelques ralentissements peu acceptables, et des accès disque nombreux ; mais il est tellement riche et fun à jouer, qu'on ne lui en tient absolument pas rigueur. Moi, je craque complètement (je suis peut-être plus pervers que ne le pense Maman ?)!

La carte: repérage d'innocents à becqueter facile...

Forme de loup-garou: Kain se déplace plus vite et peut sauter. Utile pour atteindre les grottes ...



Point de repère pour le vol en chauve-souris: le Cairn.

Une des grandes satisfactions du jeu : sucer le sang de vos victimes. Un peu de crédibilité, quoi...

EA Sports, avec ce NBA Live 97, ne prend aucun risque pour la bonne et unique raison que NBA Live 96 était absolument imbuvable et moche. Autrement dit, son successeur peut difficilement descendre plus bas. Et bien grande nouvelle : la mouture 97 est en tous points supérieure à son ancêtre.

Si vous aimez le business, vous allez être gâté : NBA Live 97 propose toutes les transactions possibles, à l'exception des pots-de-vin. C'est ça le réalisme.

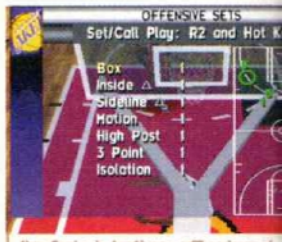
Peut-être y a-t-il une logique cosmique ? En effet, Carlos ne chante plus, Jean-Luc Godard continue à pondre des navets, alors que Brigitte Bardot parvient à prouver que le talent est optionnel lorsqu'il s'agit d'écrire... et d'un seul coup, revoilà la discorde jetée au sein de notre rédaction. Je vous l'accorde, les liens de cause à effet ou dits "de corrélation" ne sont pas évidents de prime abord. Pas question de choisir entre Vanessa Demouy ou Ophélie Winter ; mais NBA Live'97, tout comme son homologue footballistique, jette le trouble. "Normal !", me direz-vous : les deux jeux ont la même origine, et seuls les noms des joueurs et la destination des ballons (cages ou panier) changent. On ne pouvait pas s'attendre à autre chose qu'à de la contestation.

Pourquoi tant de haine ?

Bénéficiant de la licence officielle NBA, NBA Live'97 met en avant les principales vedettes de cette ligue, excepté Jordan qui a signé ailleurs quelques contrats d'exclusivité. Plus question de jouer avec Eugène. Dugenou ou Robert Delafeuille, les stars des stars entrent sur le terrain. Le détail a son importance

Petit défaut à signaler : lorsque le score s'affiche, mieux vaut ne pas gambader en bas de l'écran, puisque vous ne pouvez plus suivre l'évolution de votre joueur. C'est ça le réalisme !

Pour admirer vos plus beaux dunks (ou ceux de l'adversaire dans mon cas), utilisez le ralenti, comme à la télévision. C'est ça le réalisme !



Une foule de tactiques offensives et défensives vous seront proposées, avec tableau à l'appui. C'est ça le réalisme !

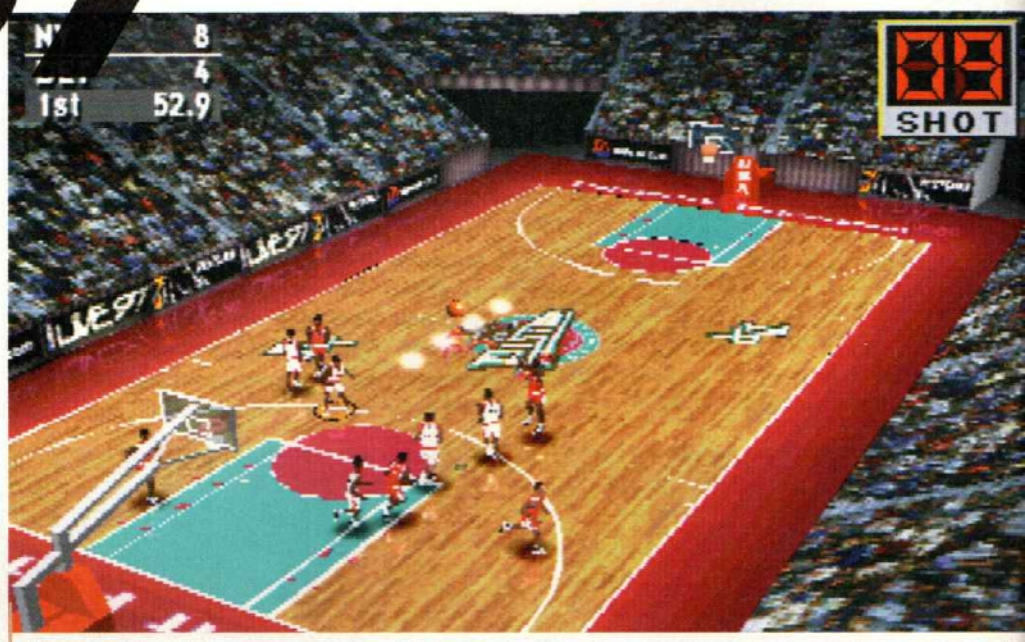
NBA LIVE 97

Par Raoul Volfoni

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN JANVIER 1997

fiche technique — NBA Live 97

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 4
Genre	Simu de Basket
Editeur	EA Sports
Après une demi-heure de jeu	57 à 2 pour les Bulls
Niveaux de difficulté	4
Mémory card	Oui
Distributeur	Electronic Arts



Cette vue vous laissera admirer un jeu on ne peut plus ralenti, dans lequel le ballon a été grossi pour devenir plus gros que les joueurs. C'est ça le réalisme !

graphismes : L'ensemble est à la hauteur de nos espérances. **4**

durée de vie : 82 matches par saison, ça laisse le temps. **5**

jouabilité : Plutôt moyenne sur toute la ligne... **3**

musique et son : Une lacune, l'absence d'ambiance dans le stade. **3**

originalité : Rien de neuf à signaler. **1**

présentation : La séquence d'intro est vraiment éclatante ! **5**

En résumé

Malgré une maniabilité vraiment complexe, NBA Live'97 s'en tire pas mal du tout. Mieux certainement que sa version 96. La richesse du jeu ravira ceux qui aiment se lancer dans des saisons. **3**

pour les amateurs de basket. Une fois de plus, l'accent a été mis sur la variété des modes de jeu et des options : mode Arcade, et mode Simulation où l'arbitre se fait plus sévère ; création des joueurs ; achat et vente de ces mêmes joueurs ; choix des stratégies avec tableaux à l'appui ; remplacements... tout y est ou presque, et l'on peut dire que suivre une saison s'avère très vite passionnant. Une fois encore, les gars de chez EA Sports savent ce que les fans de basket US attendent. Mais alors que l'on s'esbaudit devant tant de variété, que l'on se déplace avec facilité dans la foultitude de menus divers et variés, quelques ombres, étrangement similaires à celles projetées sur FIFA, viennent noircir ce tableau idyllique. Bernardin de Saint-Pierre, apôtre de la logique cosmique, s'en serait lui aussi douté.

Une drôle d'impression

On pourrait, dans les lignes qui suivent, se contenter de recopier la fin de notre Travelling consacré à FIFA. Pourtant, parce que nous ne sommes pas des fumistes et que ce n'est pas en nous tournant les pouces que nous gagnerons le Goncourt 97, voici en quelques phrases la réponse à la question cruciale et philosophique : "Mais qu'est-ce qui cloche ?". Une fois encore, la maniabilité souffre de nombreuses lacunes. Bien que les coups soient nombreux, ils ne sont pas toujours évidents à réaliser facilement. Les joueurs les moins persévérants auront tôt fait de s'énerver. De plus, il est souvent difficile de choisir correctement son joueur. Pourtant, le réalisme est bel et bien là, et tout comme FIFA, la saga NBA Live a déjà su faire ses preuves sur 16 bits (la première version PlayStation étant très certainement un gag, un gag à 350 balles, mais un gag quand même). Lorsqu'on prend le temps, on parvient à réaliser des matches extraordinaires. Faire une bonne saison NBA est à ce propos éclatant. Néanmoins, il convient de reconnaître qu'il faudra de la persévérance. Les différentes vues (dont plusieurs carrément inutiles), ne viendront pas à votre secours pour jouer. Alors, accrochez-vous à vos baskets ; et si vous êtes un acharné des cours, votre bonheur se trouve là et pas ailleurs.

Les basketteur de NBA Live 97 son aussi naturels que Marlène.

Pour smasher, il suffit d'arriver lancé et de maintenir le bouton de tir enfoncé. C'est ça le réalisme !

Pas toujours facile de sélectionner le joueur le plus près du ballon. La preuve : mon joueur est en train de sauter dans le vide, et à l'opposé du terrain. C'est ça le réalisme !

Un jeu qui divise

Une fois encore et tout comme Fifa'97, Nba Live'97 ne fait pas l'unanimité. Après moult réunions, quelques baffes ici ou là histoire que tout le monde comprenne, il apparaît que les titres EA Sports de foot et de basket - très proches dans leur réalisation - s'adressent à deux publics différents. Logique que ces deux jeux divisent. La maniabilité est au coeur du problème. Pourtant, la notoriété de ces deux jeux est incontestable. Quoi qu'il en soit, la note globale reflète en fin de compte cette double tendance.

Si on attend toujours de voir des images du fameux Shredfest, le jeu de snowboard d'EA, Coolboarders, est lui arrivé sans crier gare. Jeu surprise, donc... Mais toute la question est de savoir si les sensations propres à cette discipline seront restituées, ce qui est loin d'être évident en terme de technique et de jouabilité.

Le snowboard (surf des neiges) est en train de marquer de son empreinte toutes les pistes de ski du monde, et il était donc logique qu'une simulation de cette discipline voie le jour sur PlayStation. On peut toujours rêver, avant de voir débarquer la simulation karaoké de *Dieu m'a donné la foi* d'Ophélie. D'autant plus que Sony, avec son Fanatic Tour (qui sera réédité cette année), s'est créé quelques affinités avec ce sport. Logique donc, d'y venir un jour. Reste à savoir si le résultat est concluant.

Certains endroits des pistes vous demanderont beaucoup de précision dans le pilotage pour slalomer entre les sapins.

Les décors sont assez peu fouillés et variés, et le tramage dont le jeu est l'objet n'est pas fait pour arranger les choses.

Au début du jeu, trois circuits sont disponibles, du plus facile au plus dur.

Fun mais limité

Coolboarders ne propose pas des modes de jeu en vrac, ce que certains, dont moi, pourront lui reprocher. Effectivement, un mode "Link" ou encore un mode "deux joueurs" avec écran splitté auraient été les bienvenus, pour les raisons que je m'en vais vous expliquer. Après une séquence cinématique, disons-le, moyenne, le jeu vous proposera trois pistes, de celle pour débutants à celle destinée aux experts. Une fois votre choix effectué, c'est votre snowboard que vous devrez sélectionner, selon trois critères : vitesse, sensibilité et répondant. Ensuite, viendra le tour du personnage : vous pourrez choisir entre quatre filles et quatre garçons, tous identiques en tous points, à l'exception de leurs vêtements. Pas de quoi s'extasier, aucune des sportives n'étant mannequins de mode. En jeu, la différence se fera sentir en fonction du sexe de votre joueur :

Voilà ce qui devrait être votre lot quotidien : chutes, gamelles, roulés-boulés, cascades...

COOLBOARDERS

Par Raoul Volfoni

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN JANVIER 1997

fiche technique — Coolboarders

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Simu. de Snowboard
Editeur	Sony C.E.
Après une demi-heure de jeu	On est frigorifié
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.

Vous ne pourrez effectuer les figures qu'aux endroits signalés par des panneaux bleus. En dehors, vous pourrez toujours vous amuser à sauter, mais cela ne rapportera pas de points et vous fera perdre du temps. Donc...

Vous devrez choisir parmi les surfs et les personnages proposés, sachant que cela aura une réelle influence sur vos performances.

graphismes : Manque de richesse dans les couleurs et les décors. 3

durée de vie : Sachant qu'on ne peut pas jouer à deux, c'est limité. 3

jouabilité : S'il n'y avait pas ces maudites collisions ! 5

musique et son : Mieux vaut entendre ça que d'être sourd. 1

originalité : L'innovation est de taille, et ça change des voitures. 5

présentation : Une intro courte et techniquement médiocre. 2

En résumé

Si Coolboarders a le mérite d'innover et d'apporter à la PlayStation un genre nouveau, on peut cependant lui reprocher certains gros défauts de réalisation, qui nuisent au plaisir de jeu. Dommage, car il est pourtant sympathique ! 3

Pour faire des ures, il faudra rriver avec de la vitesse, sauter au bon moment, et surtout savoir utiliser le «grab». Le «grab» est le geste que font les boarders quand ils rapent l'avant u l'arrière de r planche. En fonction des figures, vous vous verrez attribuer un rtain nombre e points. Mon ord perso sur me figure est 557. Qui dit mieux ?

un homme est plus lourd, donc glisse avec une plus grande célérité, alors qu'une femme est plus légère et se manie mieux, notamment lors des acrobaties (ndlr : Raoul parle de son expérience personnelle). Lorsque vous aurez fait votre choix, il sera alors temps de vous lancer dans les pistes enneigées qui n'attendent que vous. Vous vous doutez bien que vous ne serez pas là par pur plaisir (même si c'est un jeu), et que vous devrez exposer votre talent aux yeux du public (la honte !). Pour ce faire, il vous faudra non seulement être le plus rapide, mais aussi le plus spectaculaire. En effet, si votre chrono rapporte des points, les figures que vous ferez au sommet des bosses vous rapporteront elles aussi votre lot de points. Reste ensuite à savoir exécuter les figures, ce qui n'est pas évident. Non pas pour une bête question de maniabilité, mais tout simplement pour une question de vitesse, de longueur de saut ou encore de talent. Mais rassurez-vous, vous parviendrez vite à exécuter des 180° ou des loopings. Seuls inconvénients : les figures sont quand même assez limitées (malgré la possibilité d'agripper le surf), et les notes accordées tiennent parfois du bizarre. Les X-Files ne sont pas loin.

Ridge Surfer

Si tout semble donc bien parti, il y a cependant des bémols à Coolboarders. La première des choses est le son : si l'on se félicite du son du surf sur la neige, il n'en va pas de même de ce "[illegible]" de commentateur, et des musiques qui accompagnent le jeu, impropres à la consommation de chaque oreille digne de ce nom. Reste le principal défaut du jeu : la jouabilité. Si les manipulations sont assez simples, on peut toutefois regretter les collisions qui énervent très vite le testeur que je suis. Un peu à l'instar de Ridge Racer, une touchette sur une paroi (parfois invisible d'ailleurs) vous propulse instantanément sur la paroi d'en face, et il est fréquent, sur les pistes un brin sinueuses, de retrouver les sensations que peut éprouver une bille de flipper. Ce qui énerve forcément, et pas qu'un peu. Et c'est

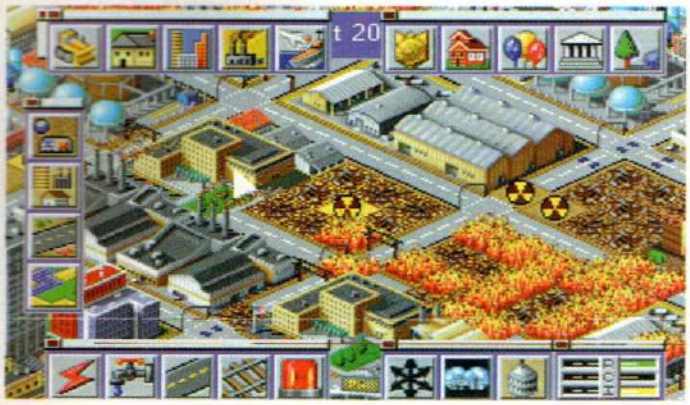
Dans cette grotte, vous devrez trouver le meilleur chemin pour passer sans encombre.

véritablement dommage, car Coolboarders, s'il n'est pas un hit en puissance, est un petit jeu tout ce qu'il y a d'agréable et d'original. Malheureusement, la jouabilité défaillante et l'animation pas toujours performante lui nuisent. D'autant plus que seul sur les pistes, on est en droit de trouver ça morne, quand bien même on pourrait courir contre son propre fantôme.

Vous pourrez jouer contre votre fantôme (qui sera le seul concurrent que vous rencontrerez dans le jeu), c'est-à-dire contre vous-même. Un moyen comme un autre de tenter de progresser.

Il vous faudra non seulement être le plus rapide, mais aussi le plus spectaculaire.

D'abord, il y a la vie, la vraie, celle avec Ophélie Winter, Stéphanie Seymour et Nana Mouskouri. Après, il y a les fausses vraies vies pour rire. Celles avec Michael Jackson et Sim City 2000.



Alors pour moi, ça sera une villa près de la mer avec un petit domaine forestier et un parc d'attractions. Et puis, il faudra aussi un hôpital en cas de coma éthylique et un commissariat afin de faire une course poursuite complètement folle avec la police, comme O.J. Simpson. Et puis, et puis... il faudra que tout le monde paie des impôts, sauf moi ! À lire ces quelques lignes, on se croirait dans un autre monde, celui de la SNCF où un brave gars au sourire un peu niais vient vous annoncer que "c'est possible". Pourtant, rien de tel ici, bien que tout ça soit possible ou presque. Sim City, on ne présente plus... Enfin, on peut faire les présentations : cher lecteur Sim City 2000, cher jeu, notre lecteur (ou lectrice !). Voilà, c'est fait. Après d'autres classiques tels que Myst pour l'aventure, Command and Conquer pour la stratégie ou A-Train pour la simulation, c'est au tour de Sim City 2000 de venir satisfaire les possesseurs de PlayStation.

Un rapide coup d'œil pour savoir comment se porte votre industrie. Un vrai petit Bernard Tapie.

Le port et ses bateaux, une construction essentielle pour bien vivre. En haut et en bas de l'écran, les diverses barres d'options, très accessibles et très agréables à la souris.

SIM CITY 2000

EDITEUR : MAXIS
DISPONIBLE EN JANVIER 1997

Par Jean-François Morisse

Avant que les bâtiments ne surgissent du sol, des plaques de couleur vous signalent les types de constructions en route. Un moyen bien pratique de voir ce qui vous attend.

Si l'on en croit Perrier, l'eau, c'est la vie. Dans Sim City 2000, non seulement vous vous occupez de la surface mais aussi du sous-sol. Les canalisations devront être posées juste après l'usine électrique.

fiche technique — Sim city 2000

Son en	Stéréo
Nombre de joueur	1
Genre	Simu de vraie vie
Editeur	Maxis
Continues	Sauvegarde
Après une demi-heure de jeu	On commence à comprendre
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Virgin I.E.

graphismes : Pas de haute résolution. Pourquoi ? 2

durée de vie : Au moins cinquante ans de jeu ! 5

jouabilité : La souris est obligatoire pour vraiment apprécier. 4

musique et son : La musique est saoûlante, mais peut s'enlever. 2

originalité : Un concept unique, souvent imité, jamais égalé. 5

présentation : Rien à signaler. 2

En résumé

Bénéficiant d'un concept unique et génial, Sim City n'a pour tout dire que deux défauts : des graphismes loin des capacités PlayStation, l'obligation de posséder souris et Memory Card pour vraiment apprécier. Sinon, c'est du tout bon, et la simulation reste un must. 4

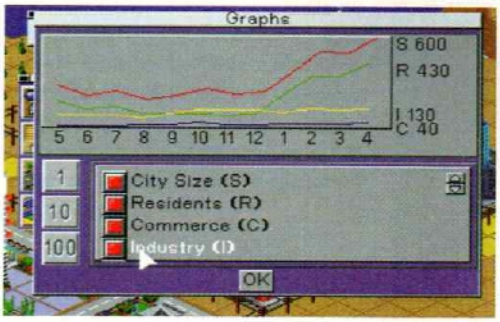
Au début, il y avait Dieu...

Il faut dire que je lui ai quand même filé un sacré coup de main... à Dieu. Enfin, tout cela pour dire que ce jeu finit par rendre un peu mégalo. Tout commence sur une morne plaine. Une fois les commandes prises en main (la lecture de la doc est indispensable), les choses peuvent commencer : tracé des routes, construction de logements, d'usines, de commerces, d'écoles, d'hôpitaux et tutti quanti. On se croirait devant un VGD Simulator ou un "toi aussi, deviens un Alain Juppé". Avouez que cela ne laisse pas indemme. Surtout lorsque l'on choisit jusqu'aux montants des impôts ! Bien sûr, les choses ne seront pas si faciles. Outre les catastrophes naturelles, la population pourra partir en cas de pollution ou de manque d'industrie ou de commerces. Il faut avoir un bon sens des affaires pour retenir tout ce petit monde-là. À ce titre, Sim City 2000 est un jeu de longue haleine. La Memory Card est donc aussi indispensable que la souris. Conclusion, le jeu revient assez cher : jeu + souris + Memory Card. Cela dit, vous en aurez incontestablement pour vos sous.

Un bordel plus vrai que vrai...

Bref, vous comprenez que la gestion de cette petite communauté virtuelle, surprenante d'intelligence, est un véritable plaisir pour qui n'a pas encore passé des heures sur ce titre, sur d'autres supports. Bien sûr, loin des Tekken 2, Pandemonium et autre Ridge Racer aux graphismes complètement fous, le titre fait pâle figure. Mais il ne faut pas s'arrêter à l'apparence pour le moins austère de ce titre. L'intérêt est indéniable pour qui prend le temps de s'y atteler. De plus, le jeu propose quelques scénarios pour ceux d'entre vous qui n'auraient pas le courage de tout commencer à zéro. Autant dire que, malgré ces quelques défauts, Sim City 2000 reste une valeur sûre. Ah au fait, songez à aller voir un psy après, les gens mégalos, ça saoûle tout le monde. J'l'avais prévenu Dieu, mais il ne m'a pas écouté.

Parmi les catastrophes naturelles, les monstres venus de l'espace ! Bravo ! On aura aussi le droit à des raz de mrée, des tremblements de terre ou de tornades ! Mieux que dans la vie, sauf si vous vivez au Bangladesh. Chez eux, c'est un quotidien.



Une villa au bord de la mer... c'est possible !

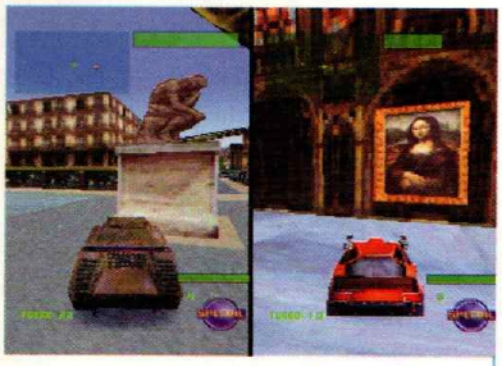
Là, les pompiers ont intérêt à se dépêcher. À vous de les faire intervenir. Ces scénarios ne sont vraiment pas commodes. Vous passerez le plus clair de vos parties à reconstruire ce qui vient d'exploser.

Les tarés de la mécanique et autres fans de Monster Trucks virtuels vont une fois encore s'en donner à cœur joie ! Avec ce nouvel opus des aventures du maléfique Calypso, les joueurs/conducteurs de bolides super-armés ne pourront qu'apprécier... Même si, malgré des efforts indéniables de la part du team de développement, de nombreux défauts subsistent.

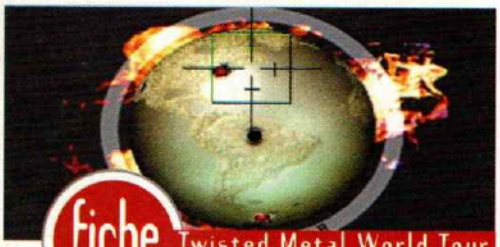
TWISTED METAL WORLD TOUR

EDITEUR : SCEA
DISPONIBLE EN FEVRIER 97

Par Benjamin Janssens



Plus on est de dingues...



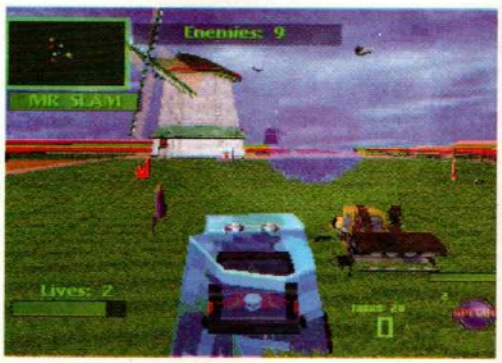
fiche technique Twisted Metal World Tour

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Monster Truck futuriste
Editeur	SCEA
Continues	Passwords
Après une demi-heure de jeu	Game over dans la quatrième ville
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Non
Distributeur	Sony C.E.

Tout commence par un rire sarcastique qui résonne dans les oreilles du joueur, longtemps après avoir enclenché le CD. C'est celui du clown, figure de proue emblématique de Twisted Metal premier du nom... et de sa suite. Un épisode qui propose de voyager de Paris à Moscou en passant par Hong Kong et les champs parsemés de moulins à vent de la Hollande (l'autre pays du fromage, non ?).

Tôle froissée et tôle tout court

Dans ce monde futuriste imaginé par un tyran qui ne descend jamais de son ballon dirigeable (on peut y lire en lettres lumineuses : "Calypso rules the Earth", autrement dit "Calypso contrôle le Monde"), vivants et survivants sont soumis à la loi du plus fort. Des tournois de machines démentiels sur deux et quatre roues sont régulièrement organisés, dont seuls les meilleurs sortent indemmes. Le menu offre pas mal de choix : une compétition à la loyale contre l'ordinateur, en solo ou avec un pote kamikaze, en mode Tournament ou Exhibition. Pour ne pas finir dès les premiers instants dans la décharge du coin, mieux vaut s'attarder un moment sur le mode Single Game. On choisit son véhicule parmi la douzaine proposés, suivant quatre critères (tenue de route, capacité à prendre des coups sans broncher, puissance de l'arme secrète et vitesse de déplacement) ; puis on décide du nombre d'adversaires avant d'opter pour l'une ou l'autre des villes réparties uniformément sur le globe. Quelques secondes de chargement, et l'aventure - meurtrière, dévastatrice,



Les effets dévastateurs et spectaculaires d'armes spéciales.

graphismes : Ça pixellise un max. Des lieux sont variés et réalistes. **3**

durée de vie : Le niveau de difficulté en laissera plus d'un baba. **4**

jouabilité : L'inertie des bolides est loin d'avoir été respectée. **3**

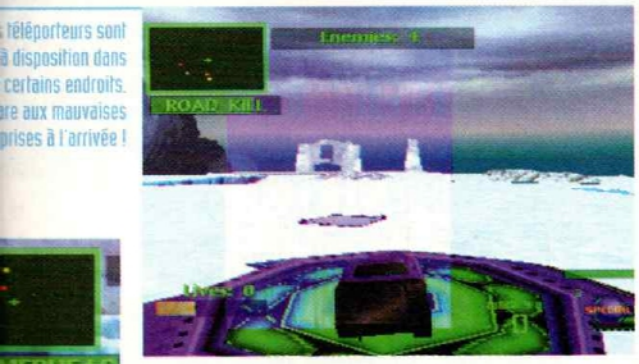
musique et son : BOF... Des bruitages pas assez... bruyants. **2**

originalité : Les passages secrets, les véhicules, les armes spéciales... **4**

présentation : Une intro facultative qui aurait mérité mieux. **3**

En résumé

Pas de nette différence entre Twisted 1 et 2. Graphiquement, pas assez d'améliorations. Points forts : variété des lieux, challenge plaisant, surtout à deux joueurs, certaines armes spectaculaires... L'ensemble manque de piquant. **3**



téléporteurs sont à disposition dans certains endroits. are aux mauvaises prises à l'arrivée !

Des options, armes et médikits en tout genre, à ne jamais rater.

Une intro entre dessin animé et images de synthèse.

Douze personnages conduisant comme des fou furieux.

cataclysmique, etc. - peut débuter. Les options (missiles à tête chercheuse, napalm et bâtons de dynamite, et même canon "ricochet"), sont à ramasser dès que l'occasion se présente. N'hésitez pas à effectuer une marche arrière pour récupérer un missile salvateur... ou un medikit. Après tout, il est bien convenu depuis le départ qu'on en veut à votre peau, non ?

Séparation fédératrice

À deux, il faut coopérer ou s'entre-déchirer. Bizarrement, l'écran se sépare tantôt à la verticale (le plus souvent, à vrai dire), tantôt à l'horizontale. Quoi de plus fun que de se pourchasser dans un lieu dont les moindres recoins n'ont aucun secret pour vous et vos adversaires potentiels ? À vous les passages cachés menant au tableau de la Joconde, les effets dévastateurs sur l'environnement d'une bombe de forte capacité : faites exploser, par exemple, le premier étage de la Tour Eiffel à Paris, et elle s'écroulera sur les toits de bâtiments et cela créera des ponts praticables par n'importe quel véhicule. Malheureusement, le plus gros défaut du jeu réside dans l'importante disparité au niveau des caractéristiques techniques des véhicules : certains sont carrément à éviter, et les deux joueurs auront souvent tendance à vouloir utiliser le même véhicule, à savoir le tank, résistant et exterminateur à souhait. Ce qui aboutit, en définitive, à un soft inégal sur lequel on s'amuse beaucoup, pour ne pas dire énormément, un temps avant de passer à autre chose.

Westwood n'est pas un néophyte en matière de jeux de stratégie. Ceux qui ont connu Dune 2 savent de quoi je parle. Pour les autres, sachez seulement qu'ils sont aux jeux de stratégie ce que Baudelaire est à la littérature. Command & Conquer est une de leurs œuvres : hit phénoménal sur PC CD-Rom (1,7 million de jeux vendus), ce titre se voit adapté sur PlayStation. Que Nolan Bushnell soit loué !

ÉDITEUR : WESTWOOD STUDIOS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 96

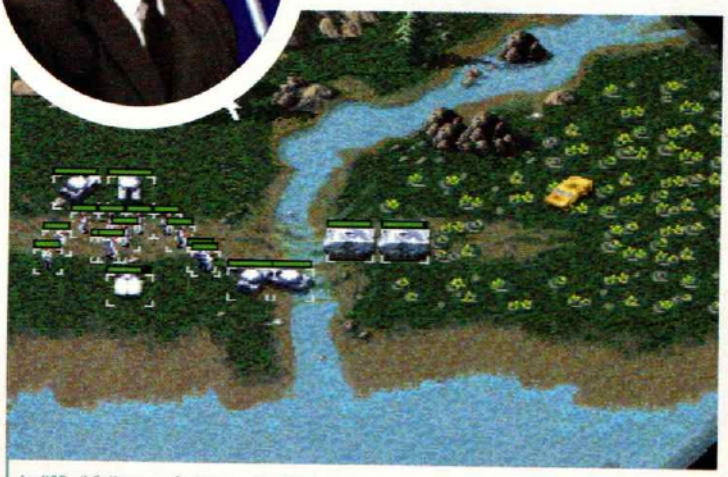
COMMAND & CONQUER

Si X-Com vous a ennuyé à mourir, si Panzer General vous a définitivement fâché avec les softs de stratégie, alors Command & Conquer devrait vous réconcilier avec le genre. Pour la première fois de ma carrière de testeur, j'ose écrire la phrase suivante : ce jeu de stratégie est un titre incontournable, indispensable et merveilleusement sublime. Voici pourquoi...

Tibet, Tiberi, Tiberium

Du Tibet et de Tiberi, nous n'avons que faire. Il n'en va pas de même du Tiberium qui sera, dans le futur, l'énergie principale. Exit le Pétrole. Dehors le nucléaire. Oubliée l'énergie solaire. Celui qui s'appropriera les ressources mondiales de ce minerai, dominera la planète. Ce qui explique la guerre sans merci que se livrent le GDI et le NOD à travers chaque contrée. Si le GDI est couvert par les Nations Unies, la confrérie du NOD est quant à elle libre de tous mouvements, et ses exactions montrent chaque jour au grand public qu'elle ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Voilà le décor posé et les rôles présentés. Il ne manque plus que l'acteur : vous. Le premier de vos actes consistera à choisir votre camp, et c'est une riche idée. Une fois votre décision prise, il ne vous restera plus qu'à vous lancer dans votre première mission. Et à partir de là, c'est de la folie douce. Si vous êtes faible, n'allez ja-

Par Raoul Volfo



Le NOD n'hésitera pas à attaquer des bâtiments civils, et à tuer d'innocents villageois. Plaisir immoral mais rare dans les jeux.

Fiche technique — Command & Conquer

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Action/Stratégie
Editeur	Westwood Studios
Continues	Passwords
Après une demi-heure de jeu	Première mission
Niveaux de difficulté	1
Spécial	contient 2 CD
Memory Card	Oui
Distributeur	Virgin I.E.

Command & Conquer

Memory card

graphismes : Riches et somptueux de bout en bout. **4**

durée de vie : Vous avez du temps devant vous... **5**

jouabilité : Il faut passer le cap de la prise en main... **3**

musique et son : Musiques dignes du jeu, doté de voix en français. **4**

originalité : Le genre est révolutionnaire ! **5**

présentation : Splendide et instructive. **5**

En résumé

C&C réussit le tour de force de captiver tous les joueurs. La simplicité des interfaces et du principe de jeu, la possibilité de choisir son camp, la durée de vie, l'intérêt et l'originalité de ce titre de Westwood font de lui un futur blockbuster. **5**

Certaines missions vous laisseront seulement un homme. Ce commando, largement plus habile que ses confrères, devra alors infiltrer les structures ennemies pour permettre l'arrivée des renforts.

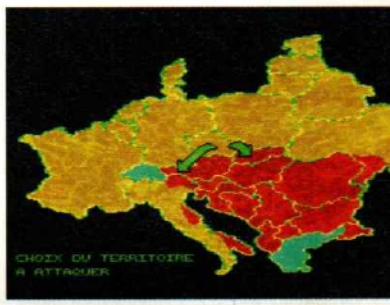
mais plus loin ; mais si vous vous sentez une force de caractère suffisante, lancez-vous dans la plus prenante, la plus longue, la plus palpitante des guerres vidéoludiques. Les missions qui vous y attendent sont d'un tel intérêt et d'une telle intensité qu'une fois lancé dans ce titre de Westwood, vous n'aurez d'yeux que pour votre console et les deux CD du jeu. Eh oui ! le jeu contient deux CD. Le premier, celui du GDI, vous enverra à la rescousse d'un village civil attaqué par le NOD, vous demandera d'infiltrer une base ennemie avec un commando, ou vous invitera encore à détruire des rampes de missiles pour permettre à l'aviation de bombarder des bases ennemies. Quant au NOD, il vous proposera d'assassiner un chef dissident, de libérer des prisonniers, d'installer une base, de détruire les installations GDI... Bref, les missions sont d'une grande richesse et d'une grande variété, et c'est un des points forts du jeu. En plus d'être géniales, elles sont ultra-nombreuses : le jeu contient en effet toutes celles de Command & Conquer, plus celles d'Opérations Survie, le add-on sorti sur PC, plus six missions inédites. Soit des dizaines et des dizaines d'heures de jeu pour chaque camp. Mais il me faut vous préciser une chose : pour mener à bien ces missions, il vous faudra user de stratégie. Et c'est là que Command & Conquer tient du miracle.

Simple mais pas simpliste

Si Jules César avait bénéficié d'un système de gestion aussi simple que celui de Command & Conquer, on aurait retrouvé ses camps romains retranchés sur les collines d'Hollywood. Mais rassurez-vous, vous ne vous battrez pas à coups de pilum dans le sternum, mais aurez à votre disposition moult machines et hommes. À condition de les produire... Pour cela, vous devrez installer une base, qui comprendra une centrale électrique, une raffinerie de Tiberium, une caserne, un aéroport, un centre de télécommunications, des silos de Tiberium, des rampes de missiles... Bref, pour remporter la victoire, il faudra savoir gérer sa base, la protéger et la faire progresser.

C'est un véritable prodige de la part des concepteurs du jeu, car même un néophyte est capable de comprendre les mécanismes de jeu et de mener à bien une mission. Après, tout est question de tactique, et là il faut savoir réfléchir, placer ses hommes, attaquer intelligemment... Ce qui se fait sans peine, puisqu'aux fabuleuses missions et à la simplicité des interfaces viennent s'ajouter des graphismes enchanteurs, des vidéos d'une propreté digne de Sol Carrelus (un autre empereur romain), et des séquences cinématiques dignes d'ILM. Seuls points sensibles : une intelligence artificielle parfois défaillante, et la prise en main. Celle-ci nécessitera un peu de temps, mais rassurez-vous, elle n'est pas insurmontable. Tout comme les missions d'ailleurs qui, si elles sont souvent délicates, sont toujours faisables. À condition d'être patient... En somme, je ne vois pas ce qui peut empêcher le joueur que vous êtes de ne pas se ruer sur ce titre : il est formidable en tous points, laisse à l'action une part du gâteau, et fournit à son possesseur de très très longues heures de jeu. Je peux vous dire qu'à 350 balles le jeu, ça fait pas cher de l'heure...

Certains véhicules, comme cet hélico, pourront transporter des troupes (en nombre restreint toutefois). Pratique pour les mener d'un point à un autre sans se faire éclater...



Pour gagner de l'argent, vous devrez avoir une raffinerie de Tiberium et des champs à proximité, comme ici. Vous devrez surveiller de près vos récolteurs, car si l'ennemi vous les détruit, vous risquez des problèmes matériels.

Pour sélectionner des hommes, faites-le avec le curseur ou alors formez une unité (grâce à une combinaison de boutons), et sélectionnez-la avec deux boutons.

Le meilleur moyen de réussir une mission est de produire un maximum d'hommes. Hélas, parfois vous aurez un nombre limité de soldats et vous devrez faire avec.

Premier jeu de karting réellement "sérieux" sur PlayStation, Kart Duel est surtout très intéressant si vous disposez de compagnons de jeux pour vous lancer des défis en mode "link".

AYRTON SENNA KART DUEL

Par Nourdine (Ayrton) Nini

EDITEUR : GAPS
DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Ayrton Senna Kart Duel peut se vanter d'être le premier jeu de karting à caractère "sérieux" sur PlayStation. Je veux dire par là que vous n'y verrez pas de bizarreries ou de bonus ajoutés, tels turbo, peau de banane et autres coups de gourdin dans la tronche, que l'on a pu découvrir dans Street Racer, par exemple. Ici, on ne fait que du kart, et rien que du kart ! Inutile de préciser que ce produit, parrainé par la Fondation Senna au Brésil, a aussi (et surtout ?) un but humanitaire, puisque les fonds récoltés seront en grande partie reversés aux enfants déshérités de ce pays. Ce n'est pas pour autant que la qualité du jeu a été négligée, loin de là. Bien sûr, les graphismes ne sont pas aussi lumineux et léchés qu'un Formula One, pour rester dans le domaine des quatre roues. Mais ne nous plaignons pas trop : Kart Duel possède une animation excellente et différents mode de jeux qui lui confèrent un attrait indéniable pour tout vrai "compétiteur" qui se respecte !

Sous la pluie, mieux vaut utiliser des pneus sculptés...

Après chaque escapade, vous serez seul pour remettre votre engin en r

fiche technique — Ayrton Senna Kart Duel

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2 en link
Genre	Course de kart
Editeur	Gaps
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	Pas loin de la fin...
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Sunsoft

Ayrton Senna Kart Duel

graphismes : Un peu fouillis et manquant de détails. **2**

durée de vie : En "link", on s'amusera longtemps, longtemps... **4**

jouabilité : Aucun problème pour apprécier la conduite d'un kart ! **4**

musique et son : Ambiance sympa avec bruit strident du moteur. **3**

originalité : Le 1er jeu de karting "sérieux" sur PlayStation. Cool ! **4**

présentation : Rien d'exceptionnel; une intro émouvante et un kart 3D. **3**

En résumé

Kart Duel est surtout intéressant à deux simultanément. Seul, on s'amuse certes, mais on est assez vite rassasié. C'est le côté novateur et fun, plutôt que le côté technique, qui vous fera l'acheter. Un bon jeu pour amateurs de sensations fortes. **3**

Une animation d'une grande fluidité.

La flèche avec le panneau rouge signifie que vous avez intérêt à freiner sec si vous ne voulez pas repeindre le mur d'en face !

Le relief est malheureusement une denrée trop rare dans le jeu...

...même la force centrifuge est ici prise en compte !

Senna vs Senna : vous ne rêvez pas ! Si vous battez le Brésilien, vous pourrez effectivement jouer avec lui.

Affrontez Ayrton Senna himself !

Non, vous ne rêvez pas ! Vous pourrez effectivement vous frotter à Sa majesté en personne, à condition d'évoluer convenablement dans le jeu. La conduite d'un kart n'est pas des plus évidentes, et vous n'aurez pas trop du mode "entraînement" pour vous faire les dents. D'autant que vos trajectoires seront "inscrites" sur le tracé, une fois cette longue phase achevée ! Neuf circuits en tout vous attendent ensuite, dont un qu'il faudra "gagner". Sachez qu'il sera impératif de remporter chaque épreuve si vous voulez passer à la course suivante. Autrement dit, munissez-vous de votre Memory Card ! Les circuits, même s'ils sont assez courts (n'oublions pas qu'il s'agit de karting !) possèdent tous des difficultés propres. Certains auront des virages à épingles, d'autre des chicanes rapides ou d'autres encore (ceux-ci sont beaucoup trop rares) un relief assez particulier. Dans le même temps, quatre karts de compét' (+ un caché), dont la cylindrée et la vitesse pourront être changées, seront à votre disposition... Vous aurez alors droit à deux tours, dont un lancé, qui détermineront votre position sur la grille de départ...

Des freinages à la limite !

Au ras du bitume, en plein trafic, les sensations sont vraiment trop pures ! Mis à part quelques "bugs" d'affichage qui ne nuisent en rien au plaisir éprouvé, Kart Duel vous initiera réellement à la conduite sportive. Attention toutefois de ne pas trop dépasser la limite, sous peine de vous retrouver bien vite en tête-à-queue ou dans le mur. D'autant que la pluie fait parfois son apparition... Vous perdriez alors beaucoup de temps sur vos adversaires, pas très coriaces il est vrai, mais que vous rattraperiez (trop ?) vite. Avec ses cinq vues au choix, des photos inédites ainsi que le palmarès complet de Senna, Kart Duel devrait vous en mettre plein la vue.

En bref, on s'amuse durant des heures, à condition d'avoir la possibilité de trouver des ami(e)s avec qui on puisse se mesurer en "link". Deux jeux et deux télés sont alors nécessaires. Il est vrai que seul, on en fait assez vite le tour, le jeu n'étant pas très difficile à maîtriser finalement. Vous l'aurez compris, Ayrton Senna Kart Duel s'adresse aux amateurs de courses autos, mais aussi aux fans du pilote brésilien.

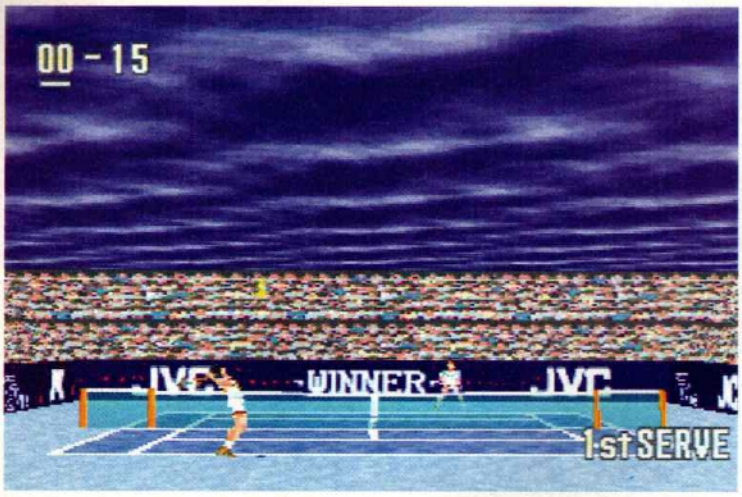
Schumi enflamme Bercy !

Comme promis dans le dernier numéro, voici quelques photos du Meister Michaël Schumacher, qui a fait une véritable démonstration lors de la 4e édition du Elf Masters de Bercy les 30 novembre et 1er décembre derniers. Une sorte d'hommage à Ayrton Senna, qu'il vénérait tant... Encore bravo Schum !

© Nourdine Nini

Depuis le premier Final Match Tennis sur PC Engine (machine 8 bits), Human n'a eu de cesse de continuer dans le genre, qui lui a procuré une bien belle renommée ma foi. Le style convivial a en effet toujours été sa grande force. Cela continue sur PlayStation. Alors, jeu, set... et match ?

Une intro assez sympathique mais sans plus.



Human et les jeux de tennis, on peut dire que c'est une belle histoire d'amour ! Depuis que l'éditeur nippon a commencé à se lancer dans le genre, il n'a pas arrêté d'en produire, et ce quelle que soit la console sur laquelle il l'a développé. Hyper Final Match Tennis est en effet le troisième de cette noble lignée, après une version 8 bits puis 16 bits. Alors, qu'en est-il exactement de cette mouture que d'aucuns attendaient avec impatience ?

Des noms de pilotes de F1...

Après une présentation que chacun jugera selon son goût, mais que l'on peut raisonnablement qualifier de moyenne, le joueur ou la joueuse est

HYPER FINAL MATCH TENNIS

Par Nourdine Nini

EDITEUR : HUMAN/ JVC
DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Le revers est extrêmement réaliste dans le mouvement, comme quasiment tous les coups.

Jusqu'à quatre joueurs pourront se lancer des défis !

fiche technique — Hyper tennis

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 4
Genre	Tennis
Editeur	Human
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Dépend du nbre de sets
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	Virgin I.E.

graphismes : On peut difficilement faire plus moche pour un tennis... 1

durée de vie : Autant de fois que vous mettrez le jeu dans la console ! 4

jouabilité : Quelques passages surréalistes, mais rien de grave. 3

musique et son : Une ambiance classique, sans grand chambardement. 3

originalité : Ben, franchement, on a fait plus original, c'est très clair ! 1

présentation : Une 3D pas très jolie, mais on s'en contente. 3

En résumé

Du bon, mais pas encore du très bon pour cette simulation de tennis que tous les fans attendaient. C'est jouable et convivial, mais malheureusement pas beau. Qu'importe finalement ! A 4, les amateurs s'y retrouveront assurément. 3

d'emblée confronté à un menu pour le moins squelettique. Entre la gestion du son (mono ou stéréo) et le choix de mettre ou non un effet lumineux au moment de l'impact de la balle dans la raquette, il n'y a pas grand-chose de consistant. Une fois cela passé (donc 10 secondes après), vous êtes directement confronté à un dilemme insurmontable : qui choisir entre ces pilotes de F1 ? Alesi, Hill, Williams ou Jordan ? Ben oui, faut croire que les traducteurs européens aiment bien les courses automobiles, puisque ces noms-là n'ont pas été inventés. Ils existent réellement dans le jeu ! Bref, six gars et six filles rien que pour vous pour un match contre l'ordinateur seul, ou bien trois autres humains. Ou le contraire. Toutes les configurations sont effectivement possibles... Pareil pour le nombre de sets, lui aussi réaliste : 1, 3 ou 5. Les surfaces sont quant à elles réduites au strict minimum. Ce sera de la terre battue, du gazon ou une surface dure. Capito ?

Un déplacement qui laisse à désirer...

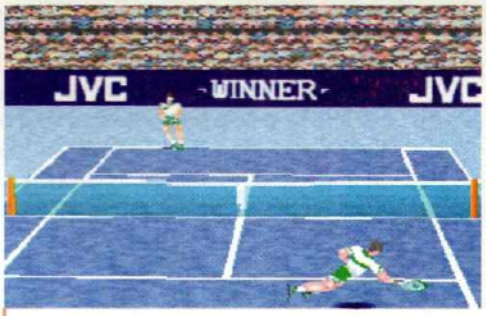
Maintenant vous fermez les yeux, vous respirez un grand coup et vous regardez ce qui fait office de graphismes.... Ben oui, je comprends votre réaction. C'est franchement pas beau du tout ! Une bouillie de pixels comme on en voit rarement sur PlayStation. Le problème c'est qu'il n'y a pas que cela qui cloche. Les déplacements des joueurs sont assez bizarres, pour ne pas dire autre chose... Ils se positionnent bien sur la balle (avec geste d'avant-coup pré-programmé !), mais lorsque celle-ci est trop éloignée, soit ils font un plongeon soit ils n'y arrivent pas ! Tout ou rien, en quelque sorte. Bref, même si ce n'est pas excessivement gênant, cela peut vite entraîner quelques crises de nerfs ! Heureusement, les animations des coups sont elles très réalistes, ça compense pas mal ! Sur le terrain, pas moins de dix vues de caméra sont sélectionnables à l'aide du bouton "Select". Bien que toutes ne soient pas très jouables, c'est tout de même bien pratique. Et puis, ça fait varier les écrans un peu monotones. Ajoutez à cela un mode "tournoi" complet et la possibilité de jouer à quatre en même temps, et vous obtenez finalement un bon jeu de tennis doté en prime d'une variété de coups assez élevée. S'il n'y avait pas l'impossibilité de sortir d'une partie (on doit faire "reset" à chaque fois!) si les graphismes n'étaient pas aussi médiocres et si en outre les temps de chargement n'étaient pas aussi longs, on aurait pu... mettre Paris en bouteille ! Jouez-y tout de même avant de vous décider, on ne sait jamais...

Ici, c'est le style parfait d'Agassi que l'on peut retrouver...

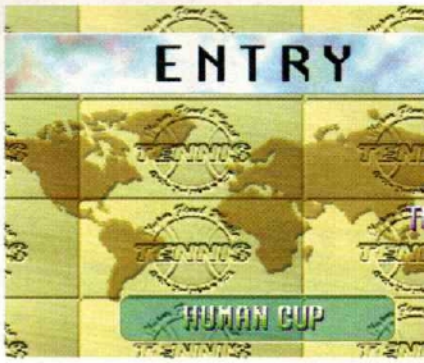
Certaines vues sont pour le moins proches !

Voici certainement la vue la plus réaliste du jeu : aérienne et spectaculaire à la fois.

Le smash fait également partie de la panoplie du parfait tennisman.



Lorsque la caméra suit le joueur, ce n'est pas toujours très bien.



Douze joueurs en tout, hommes et filles confondus.

Comme tous les titres Psygnosis, Chronicles of the Sword était très attendu. Mais contrairement à son habitude, l'éditeur anglais nous déçoit. Comme quoi, même les grands peuvent faire des erreurs...

CHRONICLES OF THE SWORD

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Tout en haut de la vieille tour, le repaire de Merlin. Si si, c'est bien Merlin sur la dernière photo, à gauche.

Par Grégory Szriftgiser

Le mythe arthurien regorge de personnages et d'intrigues qui sont autant d'inspirations pour faire un bon jeu d'aventure sur PlayStation. C'est ce que se sont dit les développeurs de Chronicles of the sword. Mais autant vous prévenir tout de suite, COTS fait figure de mauvaise blague dans la logithèque Psygnosis. Nous attendions beaucoup de ce jeu, qui se révèle être un pétard mouillé.

Ça partait bien, pourtant...

Château de Camelot, Angleterre, environ 930 ap. J.-C. Le roi Arthur consacre, en présence de Guenièvre et Merlin, un nouveau chevalier de la Table ronde, Gauvain. Pendant la cérémonie, le prêtre est assassiné par l'infâme Morgane. Vous incarnerez donc Gauvain, dans cette aventure de (trop) longue haleine. Vous commencez en présence de Lancelot, dans le château même de Camelot, où Merlin vous attend avec une mission urgente à vous confier. Vous allez donc le dénicher en courant joyeusement à sa recherche. Enfin, courir, je m'emporte. Gauvain perdrait un 100 mètres, même face à un escargot ! Bref, passons outre la lenteur des déplacements et le ridicule du personnage qui est censé vous représenter, et allons discuter. Puisque le jeu

Cliquez sur l'œil de l'hypocampe de la fresque. Au paddle, c'est pas facile.

fiche technique — Chronicles of the Sword

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure
Editeur	Psygnosis
Continues	Non
Après une demi-heure de jeu	RRrrrOooN...ZzzZz
Niveaux de difficulté	2
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.E.

Chronicles of the Sword

graphismes : Décors 3D sombres et fouillis. Animation type Playmobil ®. **2**

durée de vie : 2 CD pour quelques heures de jeu... Si vous accrochez. **4**

jouabilité : Lenteur exaspérante. Souris indispensable pour "cliquer". **2**

musique et son : Dans le ton, bien que lassants. Dialogues ridicules. **3**

originalité : La légende arthurienne hélas peu fidèle à l'originale. **3**

présentation : Très classique. Scènes cinématiques décevantes. **2**

En résumé

Psygnosis est capable du meilleur comme du pire, la preuve... COTS est une aventure au scénario correct, mais la technique n'est pas au RDV, et les dialogues sont hilarants de médiocrité. Seulement pour les fans absolus du genre. **3**

Voici l'œuf de dragon, ingrédient très précieux aux vertus magiques reconnues.

est entièrement traduit en français rien que pour nous, petits consommateurs de fromages qui puent et de vin qui pique...

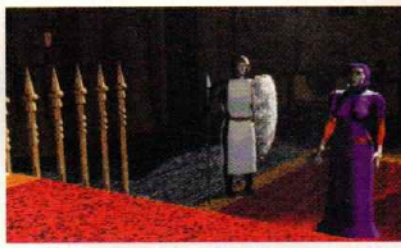
"C'est que le début, d'accord, d'accord..."

Il est tout de même bien sombre, ce château de Camelot. Et très mal décoré. Mais après tout, je ne me suis pas documenté sur le sujet, et c'est peut-être très fidèle aux descriptions de l'époque. Je trouve enfin Merlin, après avoir ramé avec mon paddle pour cliquer sur un pixel qui ouvrait un passage secret... mais... c'est Merlin ça ? Ah, là, non, je tiens à dire que je ne suis pas d'accord. Merlin est vieux et il a une longue barbe blanche, comme le Père Noël... Bon, soit ! Les gens de chez Psygnosis le voient plutôt façon catcheur de la WWF, en costard cravate, qu'en robe bleu électrique. Une petite divergence de point de vue dont je ne peux pas leur tenir rigueur, va. Merlin me confie ma première mission : trouver Morgane et lui remettre un acte d'accusation signé de sa main. Pas très glorieux, certes, mais je suis nouveau ici, faut pas trop choper la grosse tête sous prétexte que je suis un chevalier de la Table Ronde. Ma prochaine mission sera sans doute beaucoup plus intéressante et mystique... et les décors vont sûrement s'améliorer au fur et à mesure, histoire que je sois émerveillé étape après étape. Bref, je continue, essayant d'ignorer les incessants déplacements d'un bout à l'autre du château, pour quérir divers objets indispensables à ma quête. J'arrive enfin devant Morgane et lui remets le précieux papelard. Chouette ! Une scène cinématique tout en images de synthèse ! Beuuuh... c'est pas très bien foutu quand même. Là, je commence à douter de la sobriété des développeurs, pendant qu'ils réalisaient le jeu. Je poursuis quand même l'aventure, Merlin me confie une deuxième mission : aller chercher des éléments pour réaliser un anneau magique. Je sais bien que je n'ai même pas encore d'armure, mais tout de même, il y a des coursiers pour ça ! Bon, tant pis. Il va y avoir des scènes en extérieur, dans la forêt. Arrivé sur place, force m'est de constater que c'est toujours aussi sombre et d'une beauté douteuse. Décidément...

Moi qui aimais tant le médiéval fantastique...

Ne soyons pas non plus trop durs, COTS a quelques bons points : l'aventure est longue (2 CD tout de même), et l'ambiance médiévale, même desservie par des graphismes à l'esthétique inégale, est agréable. Les jeux d'aventure sur PlayStation se déroulant dans un tel cadre sont rares, en dehors de Blazing Dragons, qui privilégie l'humour et le délire contrairement à COTS. Quoique les dialogues sont quand même très drôles, à force... ça fait léger quand même, vous en conviendrez. Chronicles est vraiment très moyen, et bon nombre d'entre-vous penseront sans doute que j'ai été trop généreux dans ma notation. Mais moi qui adore les légendes arthuriennes et le médiéval fantastique, j'ai quand même réussi à jouer plusieurs heures d'affilée. Les fans d'aventure, en mal de concurrents à la hauteur, sauront sans doute s'en contenter, ce style étant très peu décliné sur PlayStation. Les autres, passez votre chemin sans regret. Môssieu Psygnosis, vous baissez tout de même dans mon estime !

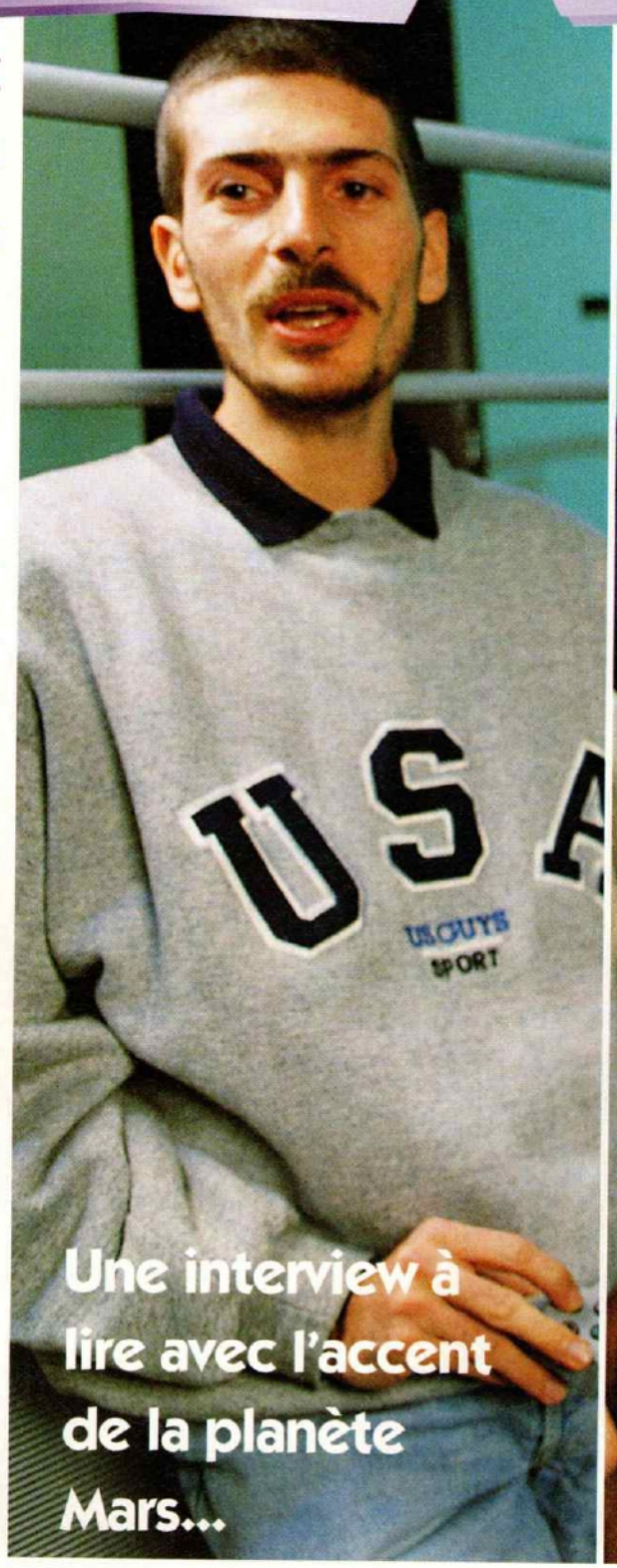
Psygnosis nous livre une aventure malheureusement bien en-deçà de nos attentes.



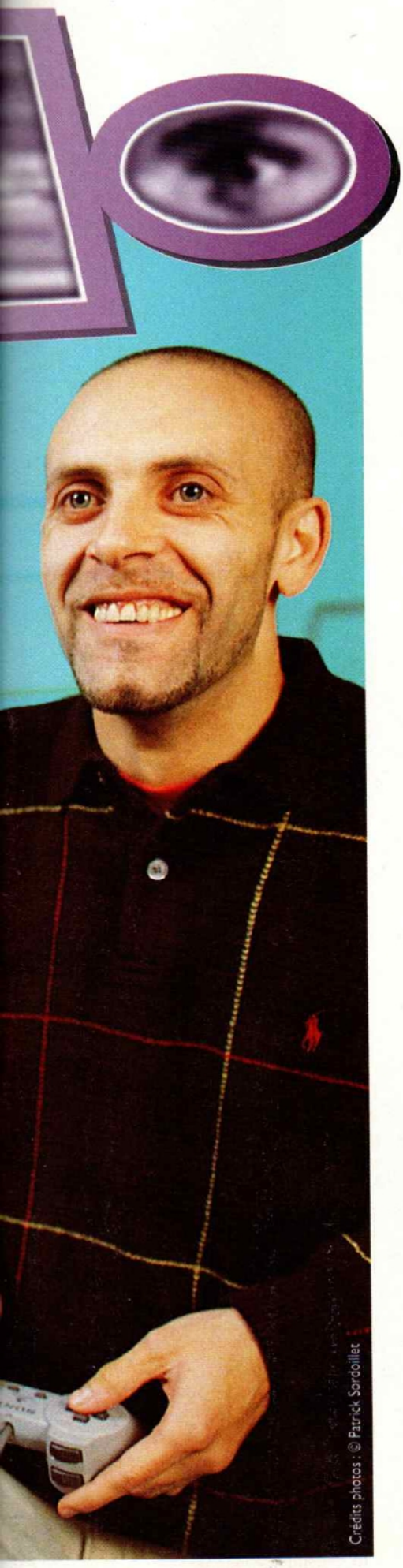
Morgane est enfin condamnée à l'exil. Mais elle n'aura pas fini pour autant de créer des problèmes au roi Arthur.

Le puit de Guenièvre est maudit... il est hanté par les forces obscures du maaaaal... mais son eau est vraiment délicieuse, vous dit Gauvain juste après son rude combat. Un sacré dur, ce Gauvain.

Après seulement deux albums et une poignée de singles, IAM s'est installé tranquillement comme groupe incontournable du rap français, si ce n'est du rap tout court. Les garçons qui forment ce groupe sont également fans de jeux vidéo en général, et de la PlayStation en particulier.



Une interview à lire avec l'accent de la planète Mars...



Crédits photos : © Patrick Sordoillet

PROPOS RECUEILLIS PAR VLADIMIR SEBANSKY

•PSM• *Ça fait longtemps que vous vous intéressez aux jeux vidéo ?*

•IAM• DJ Kheops : On a vu l'évolution... De la première Nintendo pourrie, on est passé à la Megadrive. Après la Megadrive, on a eu la Super Nintendo... Moi j'ai toute la collection à la maison, dans des sachets en plastique, dans un placard. J'ai une boîte pour les manettes... Après, on a eu la Megadrive II, y a que celle au laser qu'on n'a jamais eue.

• Akhenaton : La dernière en date, c'est la PlayStation.

•PSM• *Vous jouez à la PlayStation, entre vous ?*

•IAM• DJ Kheops : Entre nous, on joue pas...

• Shurik'N : Ou alors c'est des jeux où on se chambre, où on peut jouer l'un contre l'autre, avec des combattants.

• Akhenaton : En ce moment, je suis sur le Worms. Ça fait même un moment que je suis sur le Worms, parce que ça chambre depuis un an. Y a des guerres, des coups de bazooka, des cluster bombs...

• DJ Kheops : À New York, on a vraiment abusé du FIFA 95. Des fous furieux. Des fois, on était jusqu'à dix à jouer, avec chacun son équipe.

• Akhenaton : Des coupes du monde qui duraient des fois toute la journée.

• DJ Kheops : Je me rappelle d'un Hollande-France, où la Hollande a perdu 4 à 2, alors qu'elle menait 2 à 0 (il regarde Akhenaton), je suis parti en hurlant (il lève les bras en l'air)...

• Akhenaton (se tourne vers DJ Kheops): J'avais mis le feu et tu as gagné. Et ça, tu le dis pas ! Toute la partie s'est passée dans ton camp !

•PSM• *C'est votre jeu de foot préféré, FIFA 95 ?*

•IAM• DJ Kheops : Adidas Power Soccer on aime bien aussi, mais y a trop de coups fantaisistes. Si tu as pas le Predator Kick tu marques pas. Par contre, si l'ordinateur il l'a, il marque à tous les coups. Il tire, tu peux même l'arrêter et rentrer avec le ballon dans les cages...

•PSM• *Pouvez-vous nous résumer rapidement l'histoire de la formation d'IAM ?*

•IAM• Akhenaton : À l'origine, en 85-86, on était dans le même groupe Éric (DJ Kheops) et moi ; il était DJ, et j'étais un des rappeurs. Après, à l'arrivée de Shurik'N en 88, on a fondé un groupe qui s'appelait B.Boys Stance. Puis en 89, ce fut la véritable formation d'IAM peu avant l'arrivée de Pascal (Imothep, l'autre DJ du groupe), Malek et François. On a commencé par sortir des cassettes auto-produites, et les rumeurs aidant, on a ensuite commencé à travailler sur vinyles.

•PSM• *Vous avez toujours participé à des groupes de rap. Doù vient cette influence ?*

•IAM• Akhenaton : C'est dur à retracer, de lier ça à un événement bien précis ; ça a un rapport avec les goûts de notre enfance.

• DJ Kheops : On écoutait, et on écoute beaucoup, de rap new-yorkais. J'écoute que du rap américain.

•PSM• *C'est lourd à porter, l'étiquette de meilleur groupe de rap français ?*

•IAM• Akhenaton : Ouais, c'est dur. C'est vrai que dans le rap, il existe une sorte de compétition insidieuse. C'est un peu difficile à porter, parce qu'après, tout le monde t'attend un peu au tournant, attendant toujours que tu fasses mieux. Et musicalement, tu t'imposes et on t'impose des challenges. Et la barre est placée très haut. C'est pas bien, parce qu'on se considère pas comme le meilleur groupe de rap français ; mais comme un groupe de rap français : c'est bien ce qui nous pousse à aller toujours plus loin.

•PSM• *Est-ce que IAM a l'intention de se diversifier ? Vous avez d'autres projets ?*

•IAM• Akhenaton : On a pas mal de trucs en tête : tout à l'heure, justement, on parlait de musiques de films, d'écriture de scénarios pour des jeux vidéo, pour des films aussi. Sinon, toujours dans la veine musicale, de produire d'autres groupes.

• Shurik'N : C'est ce qui se réalisera en premier, d'ailleurs, parce qu'effectivement c'est lié à ce que nous avons déjà fait nous-mêmes.

• Akhenaton: On travaille en ce moment sur la production de l'album de Fonky Family et d'un groupe qui s'appelle Le Troisième Œil, de Marseille aussi. Après, on verra pour tout nos autres projets musicaux. Pour nous, il s'agit d'un problème d'organisation et de temps ; mais si on sait être patient et travailleur, ce sont des projets qui aboutiront.

• Shurik'N : À cela il faut ajouter le temps passé à des projets solos respectifs. Pas seulement le temps sur les formulations, mais pour ce qu'il y a après, les clips... Pour moi, tout ça, c'est vraiment une question de temps. À un moment donné, il faut faire des choix. IAM reste la base, le groupe. Après, c'est pas figé : si un membre du groupe a un projet libre, à lui de le réaliser. Le fait d'être dans IAM ne nous cloisonne pas.

•PSM• *Vous vous attendiez à avoir un single qui cartonne, le MIA ?*

•IAM• Akhenaton : Non, parce qu'on l'a pas pensé comme ça. On avait juste une chanson assez conceptuelle, qu'on jouait sur scène depuis deux ans avant la sortie single, la tournée précédente. Sur scène, la chanson fonctionnait bien, même mieux que des chansons qui se trouvaient dans l'album de la tournée de l'époque. On s'est dit : "Pourquoi pas sortir le *MIA* ?". Un mois et demi après, c'est devenu incontrôlable.

•PSM• *Et quel rapport avez-vous avec ce morceau, maintenant ?*

•iAM• Akhenaton : On a eu un rapport bizarre à la réussite et au succès, même moi j'en suis arrivé à me poser des questions sur la nature du morceau. Alors, je pense qu'il a pas à s'imposer, le morceau : quand on l'a sorti, il était comme ça... L'objectif d'IAM, c'est pas de faire des *MIA* tout au long des albums et de sortir quinze *MIA* en singles. C'était un titre à un moment donné. Même moi j'en suis arrivé à douter du morceau, j'ai un état d'esprit qui est de rester dans une ligne musicale qui me corresponde. Je pense que le *MIA* nous correspondait complètement, mais c'est terrible comme tu peux être dépassé par le succès d'un morceau quand il commence vraiment à marcher.

• DJ Kheops : Par contre, il a un peu ouvert la porte au rap funky.

• Akhenaton : Ça a permis au rap funk de passer à la radio. Le problème, c'est qu'après ça ils ont pas embrayé. Et IAM ne fait pas que du rap funk. Le *MIA*, c'est épisodique. L'objectif qu'on s'est fixé, c'est d'enfoncer des portes avec des trucs plus classiques maintenant.

• Shurik'N : Quoi qu'il arrive, on se fait toujours plaisir. On n'a pas de pression ni sur les choix des singles ni sur les compositions musicales, pas plus que sur les textes.

•PSM• *Pas de pression de la part de votre label. Mais peut-être d'autres formes de pression ? Le rap est plutôt dans le colimateur des politiques en ce moment.*

•iAM• Akhenaton : Pour les textes, j'ai eu des pressions. Y a eu des trucs très malsains sur *Éclater un type des ASSEDIC* (chanson de l'album solo d'Akhenaton). On a frisé un truc unique dans le milieu du rap : on a failli m'attaquer en pénal sur ce morceau. C'est-à-dire que j'étais passible d'une peine de prison. Stratégiquement, j'ai choisi de pas en parler à la télévision parce que j'étais sûr que c'était ce qu'ils voulaient. C'était en plein dans les grèves des fonctionnaires, j'étais sûr qu'ils voulaient exploiter ça. Je pense que notre ami le maire de Bordeaux, monsieur Juppé, voulait faire un exemple sur le dos du rap pour voler au secours des fonctionnaires des ASSEDIC, les pauvres, qui étaient embêtés par un vilain rappeur qui voulait leur taper dessus. L'affaire s'est tassée, parce que je n'ai pas répondu.

•PSM• *Il y a plusieurs affaires de ce genre, maintenant. Sentez-vous un retour de la censure en France ?*

•iAM• Akhenaton : Non, plutôt une recrudescence de "blaireautisme". Partout, à la télé, dans les médias en général. Je pense que les blaireaux peuvent plus s'exprimer maintenant. Regarde l'émission "Taratata", ce qu'elle était et ce qu'elle est devenue ; regarde pas mal de choses... La parole est aux blaireaux en ce moment.

• Shurik'N : C'est fini la télévision éducative, c'est terminé. Maintenant on fait la place aux acclamations, aux sensations de pouvoir, aux jeux mesquins : un présentateur de télé qui rentre, fantastique, en sautillant, avec tout le monde qui fait "waaaaaah !". Ou les animateurs qui s'invitent entre eux, à qui on pose des questions politiques avec lesquelles ils n'ont pas forcément grand-chose à voir.

• Akhenaton : Je préfère voir des reportages animaliers sur La Cinquième que de voir Lagaf' qui fait sauter des chèvres dans son émission.

Joueur en bois !

Trêve de râlerie, on va finir par s'énerver. Branchons donc une PlayStation ! Les IAM, en bons Marseillais qui se respectent, sont fans de foot et du jeu FIFA en particulier. Je leur lance FIFA 96.

DJ Kheops est de loin le plus excité des trois, il a passé un temps fou sur la version 95. Il commence par râler en constatant qu'il n'y a pas l'OM dans la liste des équipes intégrées dans le jeu. Puis Akhenaton fait un Reset parce que DJ Kheops lui avait choisi l'équipe d'Atalante ; alors que lui avait pris Milan AC. Finalement, nous aurons droit à un match Juventus (DJ Kheops) - Milan AC (Akhenaton). Shurik'N regarde la rencontre religieusement.

On a à peine entendu la première phrase de Thierry Giraldi, qui commente les matchs dans FIFA 96, qu'Akhenaton déclare: "Oh putain, ça c'est l'erreur de ce jeu. Ta gueule, Giraldi !".

Le match est lancé, notre photographe les mitraille à coups de flash, ce qui semble gêner DJ Kheops qui prend la rencontre très au sérieux : "Putain, putain, déconne pas !".

Rapidement, ils sont déçus. "Par rapport à l'autre, il est pas terrible. L'autre c'est une bombe !" (DJ Kheops). "Oh caves, y a que des tirs de caves." (Akhenaton).

Dj Kheops balance un tir.

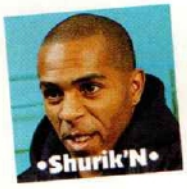
Akhenaton: "C'est quoi, le tir ?"

DJ Kheops: "Je sais pas, j'ai appuyé au hasard..."

Shurik'N: "Il veut pas te le dire !"

(...)

•DJ Kheops•


•Shurik'N•

•Akhenaton•

Akhenaton: "Vé la tapette, vé le dégagement... Tapette !"

Après quelques minutes de jeu, juste avant la fin, DJ Kheops marque un but. Il lâche sa manette et court dans tous les sens en hurlant, les bras levés, victorieux. Notre photographe le mitraille en pleine joie exubérante.

Akhenaton fait la tronche : "Un joueur en bois, tu as pas eu une action devant mes cages, et tu marques aux prolongations".

Avant leur départ, il me glissera à l'oreille: "Passez pas la photo où il a marqué le but. Ça me vexerait profondément".

• POUR EN SAVOIR PLUS •

En attendant le troisième album d'IAM, *L'École du micro d'argent*, qui sortira en mars, vous vous devez d'avoir leurs deux premiers albums : *De la planète Mars* et *Ombre est Lumière*. Si vous voulez en savoir plus, dirigez-vous vers le superbe livre incroyablement bien nommé *IAM, le livre*, très beau et bourrés d'infos. C'est édité par Soleil Productions Plein Sud.

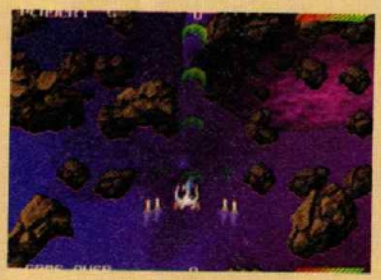
Vous l'aurez constaté, dans ce numéro les astuces ne sont pas aussi nombreuses que d'ordinaire. Nous avons en effet voulu mettre l'accent avant tout sur les différents "castings", "travellings" et autres "making of" assez abondants en ce début d'année 1997. En outre, avec le Hors-série "Astuces" en vente le 17 janvier prochain, il n'était pas la peine de s'étendre trop en longueur. Ceci dit, la qualité reste au rendez-vous tout de même avec les dernières astuces des jeux les plus en vogue pour votre PlayStation chérie. À bientôt et bonne année 1997 !

X2

Les codes

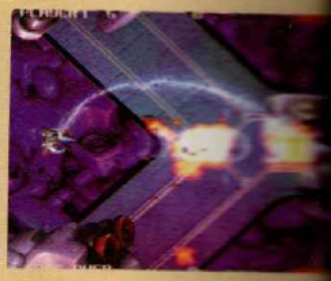
Niveau 2 : 713948.

Niveau 3 : 900277.



Niveau 4 : 213490.

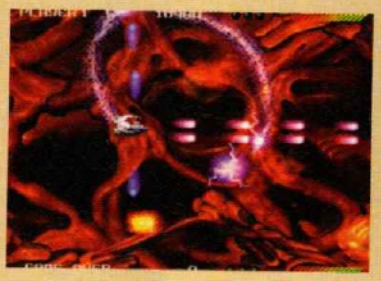
Niveau 5 : 866141.



Niveau 6 : 321904.

Niveau 7 : 196861.

Niveau 8 : 040186.



Niveau 9 : 841003.

Niveau 10 : 216409.

Séquence de fin

Entrez sur l'écran des passwords : 300167.

Pour avoir 9 crédits

Entrez sur l'écran des passwords : 267776.

Pour avoir 9 vies

Entrez sur l'écran des passwords : 220969.

Skeleton Warriors

Pour être invincible

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite faites ▼ ◉ ▣ ▣ ▲ ⊗ ▬

Votre personnage sera transparent si l'astuce est enclenchée.

Votre perso clignotera.

Super Sword

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite faites

◉ ◀ ▼ △ ▶ ...

... ◉ ▲ △ ▬

Votre épée est surpuissante !

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton Start. Ensuite faites △ ◉ ◉ ◀ ◉ ▲ ▼

Lorsque vous n'aurez plus de vie, allez dans le menu des options de l'écran-titre du jeu, une nouvelle option sera apparue qui vous permettra de sélectionner les niveaux.

"Test Start" apparaît en haut à gauche de l'écran.

Fade to Black

Pour voir toutes les morts et les séquences vidéo

Allez dans le menu des Passwords puis entrez tout d'abord le code suivant : ■ △ ● ✕ △

"Invalid Code" apparaît sur l'écran, ignorez cette indication puis entrez l'un des codes suivants selon votre choix.

Voici l'une des séquences vidéo !

Entrez tout d'abord ce code avant d'entrer les suivants :

Mort par balle : ■ ■ ■ ■
Mort par explosion : ■ ■ ■ △
Mort par électrocution : ■ ■ ■ ●
Mort par laser : ■ ■ ■ ✕
Mort par dépressurisation : ■ ■ △ ■
Mort par plasma : ■ ■ △ △
Mort par morph : ■ ■ △ ●
Mort par désintégrateur : ■ ■ △ ✕
Mort par destruction du vaisseau bulle : ■ ■ ● ■
Mort par radiation : ■ ■ ● △
Mort par tentacules : ■ ■ ● ●
Mort par destruction du vaisseau interceptor : ■ △ ✕ ✕
Mort par super morph : ■ ● ■ ■
Mort par ver des mines : ■ ● △ ■
Mort par reine des mines : ■ ● △ ●
Mort par glue : ■ ● △ ✕
Mort par golem : ■ ● ● ■

Mort par explosion de Shadow : ■ ● ✕ ■
Logo E.A : ■ ● ● ●
Logo DSI : ■ ● △ △
Fade to Black : ■ ● ■ ✕
Prégénérique : ■ ✕ ■ ■
Introduction : ■ ■ △ ✕
La cellule : ■ △ ● ✕
L'évasion : ■ ■ ✕ ■
Le secret du professeur : ■ ■ ✕ ●
Destruction de la base : ■ ■ ✕ ✕
Combat contre la reine des mines : ■ △ ■ ■
Explosion de la reine des mines : ■ △ ■ △
La rencontre : ■ △ ■ ●
À la recherche de l'oracle : ■ ■ ✕ △
Le bassin : ■ ● ✕ ●
Le cerveau maître : ■ △ ● ■

L'histoire des anciens : ■ △ ■ ✕
Le super-morph : ■ △ △ ■
L'enlèvement de la pyramide : ■ △ △ △
Départ du vaisseau bulle : ■ △ △ ●
Arrivée du vaisseau bulle : ■ △ △ ✕
Retour sur Shadow : ■ △ ● △
Le passe : ■ ● ■ △
Délivrer Sarah : ■ ● ■ ●
Désamorçage de la bombe : ■ △ ● ●
L'île de Pâques : ■ ● △ △
Duel télépathique : ■ △ ✕ ■
Fuite sans Sarah : ■ △ ✕ △
Épilogue : ■ △ ✕ ●
Épilogue sans Sarah : ■ ● ✕ △
Générique de fin 1 : ■ ✕ ■ △
Générique de fin 2 : ■ ● ● ✕

Pour avoir 51 séquences vidéo à la suite

Entrez le code suivant : ■ ✕ ● △ ●

Un menu secret apparaîtra alors.

Pour tirer très vite

Entrez le code suivant : △ ✕ △ △ ■

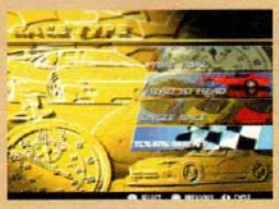
Ignorez l'indication "Invalid code".

The Need For Speed

Pour rouler sur la Lune

Dans l'écran "Game Mode", choisissez "One Player". Ensuite, lorsque vous serez dans le menu "Race Type", sélectionnez le menu "Tournament". Entrez en mot de passe : SPKSHC, puis pressez le bouton Start. Revenez ensuite dans les menus antérieurs et choisissez un autre mode que "Tournament", puis allez sur le circuit "Rusty Springs". Une fois sur cet écran, il suffira de maintenir enfoncés les boutons L1 + R1 + △ pour pouvoir accéder au circuit "Lunar Springs".

Mettez-vous sur "One Player".



Choisissez "Tournament".

Entrez sur cet écran SPKSHC.

Faites L1 + R1 + △

Pour faire valser les concurrents

Choisissez le mode "Head to Head", puis une fois que vous avez sélectionné votre circuit et votre véhicule, juste avant le "Loading" maintenez enfoncés les boutons ■ + ● + ▶

Lorsque vous commencerez une partie, vous remarquerez que le son de votre klaxon aura changé : en effet, celui-ci est remplacé par le son d'une mitraillette. Lorsque vous croiserez votre adversaire, faites Haut et vous le verrez alors valser dans les airs.

Faites ■ + ● + ▶ sur cet écran.

Les ennemis valseront comme des mouches !

NBA live 97

Pour avoir les joueurs secrets

Entrez les noms des programmeurs suivants, et vous obtiendrez à la fin un total de 40 joueurs en bonus ! Surtout, n'oubliez pas de presser le bouton Start à la dernière lettre de chaque nom et de respecter les majuscules ; sans quoi, l'astuce ne fonctionnera pas. Voici donc les différents noms à entrer :

Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

Allez dans "Effectifs", puis choisissez "Nouveau joueur".

Cliquez sur "Créer joueur".

Entrez les noms de la liste.

Une indication apparaîtra pour vous avertir que le tip fonctionne.

Lomax

Niveau 2 :	□ □ ○ △ ○ ○ △ ✕	Niveau 12 :	○ △ ✕ □ ○ ○ ○ ✕
Niveau 3 :	✕ □ □ △ ✕ ○ △ ✕	Niveau 13 :	△ ✕ △ ✕ ✕ ✕ ○ ✕
Niveau 4 :	□ □ ✕ ✕ ✕ ○ △ ✕	Niveau 14 :	✕ ✕ ○ ✕ ○ □ ○ ✕
Niveau 5 :	✕ □ △ ○ ○ △ △ ✕	Niveau 15 :	□ △ □ ✕ ✕ ✕ □ ○
Niveau 6 :	△ ✕ ○ ○ ✕ ○ △ ✕	Niveau 16 :	✕ ○ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ ○
Niveau 7 :	○ ✕ □ ○ ○ ○ △ ✕	Niveau 17 :	○ ✕ △ △ □ □ ○ ○
Niveau 8 :	□ △ ✕ ○ ✕ □ △ ✕	Niveau 18 :	□ △ ○ △ △ △ ○ △
Niveau 9 :	✕ □ △ □ ○ ✕ △ ✕	Niveau 19 :	○ □ □ △ △ □ ○ △
Niveau 10 :	○ ○ ○ □ ✕ △ ○ ✕	Niveau 20 :	□ □ ✕ △ □ □ ○ △
Niveau 11 :	□ △ □ □ ✕ ○ ○ ✕	Niveau 21 :	○ ✕ △ ○ □ □ ○ △

Choix des niveaux

Pendant le jeu, faites Bas (il faut que le lemmings soit baissé), Start, maintenez Haut enfoncé, maintenez ensuite L1 enfoncé, puis pressez successivement sur les boutons △ ○ ✕ □

Des chiffres apparaîtront alors sur la gauche de l'écran, ces chiffres symbolisant les numéros des stages bien sûr ! Il suffira de presser simultanément sur les boutons ▲ + L1 + Select + Start pour changer de niveau.

Les codes des niveaux

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords.

Helicopter Mode

Ce mode ne fonctionne qu'une fois le tip des choix des niveaux enclenché. Sélectionnez le casque avec des ailes, puis pressez sur L1 + □ pour pouvoir voler dans tout le niveau.

3D Lemmings

Pour accéder au niveau caché

Allez dans le menu des Passwords, puis entrez le code suivant : LAMPWICK. Commencez ensuite une partie, et vous constaterez que vous serez dans un niveau inédit.

Entrez ce code.

Destruction Derby 2

Pour accéder à toutes les pistes

Entrez le code suivant sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : MACSrPOO. Attention, il va falloir respecter les majuscules et les minuscules en entrant le code. Après avoir fait cela, revenez sur l'écran principal, puis commencez une course en mode "Practice", vous aurez la surprise de constater que vous pourrez désormais accéder à tous les circuits du jeu.

Entrez MACSrPOO.

Mettez-vous en mode "Practice".

Choisissez votre circuit !

Pour voir les tronches des programmeurs

Entrez ce code sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : CREDITZ!. Une fois cela effectué, la démo apparaîtra.

Entrez CREDITZ!

Vous aurez droit aux caricatures des programmeurs.

Pour voir la démo de fin

Entrez ce code sur l'écran où l'on vous demande de nommer votre voiture : ToNyPaRk. Attention, il va falloir respecter les majuscules et les minuscules en entrant le code.

Entrez ToNyPaRk.

Voilà la démo de fin !

Blam ! Machinehead

Les codes

Niveau 1.2 : SDQZFO5TJJ
Niveau 1.3 : HYN7GODECM
Niveau 1.4 : EPPGHOXWD
Niveau 2.1 : 154FHOD5BF
Niveau 2.2 : E94FHOLLKJ
Niveau 2.3 : MHLFHODTCM
Niveau 2.4 : ALLFHOXGPU
Niveau 3.1 : 5SBGHOXIKJ
Niveau 3.2 : E9GGHOJIQH
Niveau 3.3 : 9FOJGOLZJD
Niveau 3.4 : SKAGHO9P4O

Niveau 4.1 : JJOBNN9FCM
Niveau 4.2 : EYWJHOP7BF
Niveau 4.3 : JQNFHOT7BF
Niveau 4.4 : 7G9DAOMOCE
Fin du jeu : 6H9DAOQJ2F

Perfect Weapon

Code du dernier niveau

Pandemonium

Les Cheat-codes

Entrez ces codes dans le menu des Passwords pour pouvoir bénéficier des différents tips.

Entrez : TWISTEYE. Pendant le jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1+L2, puis bougez la croix de direction afin de changer de vue. Faites Bas pour pouvoir recentrer l'écran.

Entrez : THETHING. Maintenez enfoncé le bouton L2, puis pressez Rond pour vous changer. Faites L2+Croix pour revenir à l'état normal.

Entrez : HARDBODY. Ce cheat vous permettra d'être invincible.

Entrez : BODYSWAP. Pressez Triangle pour pouvoir changer de personnage en pleine partie de jeu.

Entrez : OTTOFIRE. Les armes sont permanentes.

Entrez : VITAMINS. Vous aurez 31 vies.

Entrez : CORONARY. Vous aurez des "cœurs" en plus.

Entrez : BORNFREE. Tous les mondes vous seront accessibles.

Entrez : TOMMYBOY. Chaque fois que vous finirez un niveau, vous pourrez désormais jouer au flipper !

Entrez : CASHDASH. Vous aurez droit à un écran bonus à chaque fois que vous terminerez un niveau.

Les codes

Shroom Boss: FDAIKDA
Niveau 6:AFACBAIK
Niveau 7:FFAIAKDI
Niveau 8:PIIAIBCA
Niveau 9:AHACBAJC
Niveau 10:ELIIAKBC
Niveau 11:AIICFAJG
Niveau 12:AIICBAJI
Niveau 13:FDIIAKDC
Niveau 14:AKACBAJO

Soviet Strike

Level 2: GRANDTHEFT.
Level 3: GROZNEY.
Level 4: CHERNOBYL.
Level 5: CIVILWAR.

Bulletin d'Abonnement

PlayStation MAGAZINE

À renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19

❍ **OUI,** je profite de l'Offre Spéciale Abonnement PlayStation Magazine qui m'est réservée. Je m'abonne pour 1 an (6 nos + 6 CD) au prix de 245F au lieu de ~~294F~~ soit près de 17% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :

❍ Chèque postal ou bancaire

❍ Mandat-lettre PS051

❍ Carte Bancaire

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : .....

Prénom : ..... Sexe : ❍ M ❍ F

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Signature (impérative)

Offre Spéciale Abonnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Les démos de la nouvelle année

Ben oui, nous revoilà comme promis, pour entamer cette nouvelle année avec encore plus de belles choses à nous mettre sous la lentille (du lecteur CD de la PlayStation, vous l'aurez deviné...) ! Le début 1997 ne pouvait pas mieux commencer. Pas moins de 6 démos dont 5 jouables plus une exclusivité mondiale avec la démo tournante de Porsche Challenge ! Nous disions donc Pandemonium !, Tomb Raider, Lomax, Reloaded et 2 Extreme. Ça va en faire des jaloux, croyez-moi ! Il ne vous reste plus qu'à y jouer en espérant que les quelques indications présentes dans cette double page vous soient utiles. Bons jeux et rendez-vous dans deux mois dans PlayStation Magazine n°8 pour d'autres moments d'émotion, dont certains musicaux...

PORSCHE CHALLENGE

EDITEUR : SONY C.E.E.
GENRE : COURSE AUTOMOBILE EN PORSCHE BOXSTER
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE D'ENVIRON 2MN30

Attention, voici certainement la démo de ce bimestre ! Certes, elle n'est encore qu'à 50% de son développement et elle n'est pas jouable, mais la performance des programmeurs et autres graphistes est telle qu'en la regardant, vous aurez certainement une pensée pour eux. Rouler en Porsche Boxster et rouler vite de surcroît, voilà qui n'est pas donné à tout le monde. En plus, c'est en exclusivité pour vous, lecteurs et lectrices de PlayStation Magazine. Merci qui ?!

Controles :
Select : sortir de la démo

Informations complémentaires :
Sur la version finale (sortie prévue en mars prochain), vous ne trouverez pas moins de 20 circuits, 7 pilotes des deux sexes avec leurs propres caractéristiques de hargne, de folie etc., la piste officielle de Stuttgart en Allemagne... et la cerise sur le gâteau : la possibilité de gagner une vraie Porsche Boxster ! Mais ça, vous le découvrirez bien assez tôt...

PANDEMONIUM !

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS/BMG INTERACTIVE
GENRE : PLATES-FORMES 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU (SKULL FORTRESS) POUR 1 JOUEUR

Inutile de présenter ce jeu qui, à l'heure actuelle, est ce qui se fait de mieux et de plus beau en matière de plates-formes 3D et d'images de synthèse. Dans la peau de Fargus ou de Niky, deux joyeux sorciers-lurons, affrontez les hordes des enfers et découvrez ce que la PlayStation est capable de faire dans le domaine de l'affichage des couleurs. Ce n'est pas tout, car vous trouverez également Blazing Dragons et Legacy of Kain en démos tournantes ! Elle est pas belle la vie ?

Controles :
Coups de base qui peuvent être changés dans le menu "options" :
- ⊗ ..... sauter
- ⊗ + ⊗ saut périlleux (double saut)
- ▢ ..... tirer
- ◯ ..... spécial

Start, puis select : quitter la démo

Informations complémentaires :
Après Crash Bandicoot (ou en même temps, comme ça y'aura pas de jaloux !) Pandemonium ! est certainement LA surprise dans le domaine de la plate-forme 3D. C'est rapide, fluide, beau et très original. Sur 18 niveaux en tout, et entre toutes les phases d'images de synthèse à peine croyables tellement elles sont belles, vous vous transformerez en différents monstres que je vous laisse le soin de découvrir... Après tout, vous faites peut-être partie des rares personnes qui ne le possèdent pas encore...

LOMAX

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : PLATES-FORMES/ ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 2 NIVEAUX POUR 1 JOUEUR

Relancez cette démo au moins deux fois (plus si ça vous chante, après tout, c'est le vôtre, vous en faites ce que vous voulez), pour bénéficier des deux niveaux à faire sur Lomax. Alors, cimetière ou western ?

Informations complémentaires :
Des décors réalisés en 3D avec possibilité d'interaction avec par exemple des ponts ou autres subtilités inexplicables en peu de mots.

Controles :
- ⊗ ..... sauter et tourbillonner
- ◯ ..... lancer sort
- Select : quitter le jeu

TOMB RAIDER

EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
GENRE : ACTION/ AVENTURE 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Tomb Raider fait partie de ces jeux mythiques dont on reparlera encore dans quelques années, lorsque la Giga PlayStation, 12ème du nom, aura enfin dévoilé ses deux microprocesseurs de 1024 bits... Sur le CD, vous trouverez le premier niveau en entier, avec tout ce qu'il faut d'action, d'aventure et de suspense... sans oublier la beauté sauvage de Lara Croft en prime ! Si vous n'y avez pas encore goûté (au jeu, je précise), alors vous ratez un événement planétaire. Dépêchez-vous avant la rupture de stock...

CONTROLES :

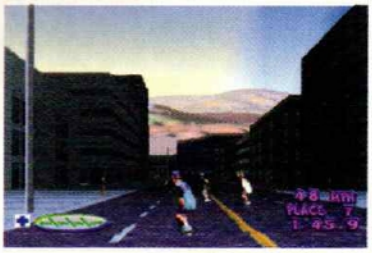
- ⊗ ..... tirer
- ▣ ..... sauter
- ◯ ..... petit saut roulé en arrière
- △ ..... dégainer/rengainer
- L1 vue caméra haute
- R1 + ▲ petit pas vers l'avant
- R1 + ▼ petit pas vers l'arrière
- R2 ou L2 petit pas de côté à droite ou à gauche
- Select puis Game, puis valider avec ⊗ quitter le jeu

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Lara peut vraiment tout faire dans ce jeu dont la prouesse technique n'a d'égale que la beauté des graphismes. 15 niveaux en tout et pour tout, où vous découvrirez enfin ce que le mot "éclectisme" signifie pour un jeu vidéo ! Si vous êtes bloqué par l'un des multiples pièges que l'on y trouve, pas de panique : la solution complète se trouve dans le hors-série qui sortira le 17 janvier prochain...

2 EXTREME

EDITEUR : SONY C.E.A.
GENRE : JEU FUN AUX STATES
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 PARCOURS POUR 1 JOUEUR

Partez à la conquête des hamburgers et des quakers en skate board, et brouillez-vous avec la moitié des piétons des Etats-Unis !



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Comme dans le premier volet, vous allez vous transformer en sportif le plus fun du monde. Au programme, skate board, roller, VTT et... surf des neiges ! Au rendez-vous des coups bas, vous serez peut-être le roi...

CONTROLES :

- ⊗ ..... patiner
- ▣ ..... sauter
- ◯ ..... se baisser
- △ ..... freiner
- Select : quitter la démo

RELOADED

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
GENRE : SHOOT'EM ALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Retrouvez les mercenaires en folie dans ce jeu où les sources d'hémoglobine ne se tarissent jamais et où les effets de lumière ne sont pas oubliés non plus. Bref, du pur et dur pour joueurs avertis... Ici, jouez avec la brute Mamma et faites un carnage !

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :
Dans la version finale, vous avez le choix entre 6 personnages dont le casier judiciaire est aussi fourni que le botin chinois et la possibilité de jouer seul ou à deux en amical ou non. Faites chauffer les armes...

CONTROLES :

- ⊗ ..... tirer
- ◯ ..... carte/ items
- △ ..... arme spéciale
- Select : quitter la démo

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

1 an (6 n°s) pour **245 F** au lieu de 294 F
soit près de **17 % DE REDUCTION**

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

OUI, je m'abonne à **PlayStation Magazine** pour 1 an (6 n°s) au tarif exceptionnel de **245 F** au lieu de 294 F, soit près de **17 % de réduction**. Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation Magazine** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre PS052

❑ CB N° ____ ____ ____ ____

Expire le : ____ ____ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ____ ____ ____ Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

Voilà un début de nouvelle année qui demandera aux acheteurs toute leur attention. En effet, ne confondons pas, dans la précipitation "post-noëllique", profusion et qualité. Ça ne rime pas, je sais, mais il s'agit ici de PlayStation Magazine et non pas Poésie Magazine. Bref, au milieu du nombre, quelques titres n'ont hélas pas comblé toutes nos aspirations. En voici un rapide aperçu, afin que vous ne manquiez rien.

ÉDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

Blackdawn

Les concepteurs d'Agile Warriors F111X resservent les plats, avec cette fois un hélicoptère en guise d'appareil. C'est là la principale différence, car pour le reste, on ne nage pas en pleine originalité. Les missions de ce shoot'em up en 3D sont répétitives, même si certaines ont le mérite d'être marrantes, et ce titre américain laisse une très lourde impression de déjà vu (Soviet Strike, Thunderhawk 2...). On nage ici en pleine médiocrité ludique, à l'exception de la séquence d'intro, fort belle. Bref, Blackdawn ne casse pas trois pattes à un canard, et est strictement réservé aux amateurs de jeux d'arcade et de shoot'em up en manque d'affection.

2/5

1/5

Titan Wars

Inutile de parler durant des heures de ce titre qui aurait mieux fait de ne jamais exister sur une console pareille. Certes, la qualité de la vidéo n'est pas en cause, mais le jeu en lui-même est inintéressant au possible. On tire un point c'est tout. Et ce, sur des dizaines de milliers de kilomètres, à perte de vue... C'est fluide, mais tellement vide que ça n'a rien d'une prouesse technique. Franchement, en y repensant, je me demande encore si c'est pas une blague des programmeurs... Ou alors des stagiaires ? Non, ce n'est pas possible...

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITÉ : JANVIER 1997

Jet Rider

Jet Rider vous place aux commandes d'une sorte de jet-ski futuriste pour des courses acharnées à 1 ou 2 joueurs. Sea, sex and sun ! Le soft est gratifié d'une présentation très sympa, grâce à des dessins très réussis. Malheureusement, le jeu est beaucoup moins beau. Façon purée de pixels, les graphismes ne rattrappent pas une animation parfois douteuse, et la maniabilité est un peu hasardeuse. C'est dommage, car Jet Rider propose 4 "écuries" de 5 pilotes chacune, des circuits intéressants et une musique façon Pulp Fiction assez réussie. Si vous le trouvez au coin d'une rue, ne le jetez pas pour autant... Enfin, on aurait aimé que Pamela Anderson, habituée des Malibu plages sponsorise le jeu...

2/5

Victory Boxing'97

Franchement, rien d'inoubliable à se mettre sous la dent avec ce jeu de boxe qui n'est beau que de l'extérieur. Que vous choisissiez le mode "carrière", en créant vous-même votre boxeur (homme ou femme), ou que vous préfériez les matches exhibitions, vous allez comprendre votre douleur au moment où vous allez donner votre premier coup... C'est d'une lenteur rare ! Et cela ne change rien en augmentant vos capacités via l'entraînement. Ajoutez à cela une ergonomie de coups médiocre (L ou R + bas + gauche pour faire un crochet !), et vous avez là un titre à oublier assez vite. Sauf si vous insistez lourdement et que vous êtes très "accro".

2/5

EDITEUR.: JVC/VIRGIN I.E.
DEJA DISPONIBLE

ÉDITEUR.: GREMLIN
DISPONIBILITÉ : JANVIER 1997

Reloaded

Si Loaded n'a pas plu à certains par son aspect trop répétitif et gore, ce n'est pas Reloaded, malgré la tentative des développeurs, qui va faire mieux. A vouloir trouver un compromis, les développeurs ont dénaturé le jeu. Résultat : les missions sont «bâtardes», sans grand intérêt, répétitives, et peu nombreuses. En plus, le jeu a perdu en jouabilité, en beauté (les somptueux effets de lumière n'impressionnent plus personne) et en qualité sonore, vu que l'excellent groupe Pop Will Eat Itself n'a pas signé la B.O. du jeu. A réserver aux Rambo en mal d'action et de jeux.

2/5

1/5

Moto X

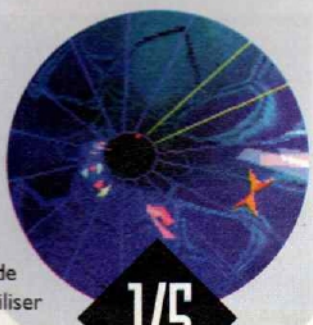
La PlayStation capable du meilleur comme du pire. Voilà, avec Moto X, l'occasion de le vérifier. Dans cette simulation de motocross, il s'agit de boucler une demi-douzaine de courses en tête afin de gagner le championnat. Côté réalisme, c'est le zéro absolu, et la réalisation technique fait peine à voir. On est donc en présence du "pire" (voir plus haut dans le texte), et même le mode d'édition des circuits ne vient pas sauver ce titre du naufrage. Un jeu à emmener dans son Paris-Dakar et à laisser dans le désert.

EDITEUR : WARNER I.E.
DISPONIBILITE : DISPONIBLE

EDITEUR: INTERPLAY
DEJA DISPONIBLE

Tempest X3

Tempest X3 est un vieux soft, sorti des bureaux d'Atari il y a pas mal d'années maintenant. Sorte de shoot 'em up, cette antiquité vous propose, pour résumer, de tirer dans des tubes divers et variés, sur des petits bidules qui arrivent du fond de l'écran. Personnellement, j'ai une dent contre les tubes d'aspirine. Moins j'en vois et mieux je me porte... et Tempest X3, non content de m'évoquer niveau après niveau ces satanés tubes, m'oblige à en utiliser quelques minutes après le début de la partie. Non, vraiment je préfère encore la pêche aux moules, c'est plus reposant, et ça a beaucoup plus d'intérêt. Certain d'entre vous aimeront peut-être, après tout.



1/5

Namco Museum Vol.3

Namco a décidé d'être généreux en ces temps de fêtes, de beuveries, et de réjouissances de la nouvelle année. Un CD avec pas moins de 6 jeux ! Ouuaaah ! La classe ! Vous pourrez faire plaisir à votre Grand-papounet, parce que ces 6 softs sont des vieilleries remarquables: Pole Position 2, Tower of Druaga, Miss Pacman, Dig Dug, Phozon, et Galaxian. Le Museum 2 était très décevant, le 3 est un peu plus agréable à redécouvrir. Je dis redécouvrir, parce que jouer, ça va bien 5 minutes. J'ai une partie de Tekken 2 qui m'attend, moi, alors je serai nostalgique plus tard, hein...

EDITEUR: NAMCO
DEJA DISPONIBLE

2/5

EDITEUR: ACS GAMES
DEJA DISPONIBLE

Perfect Weapon

On guettait ce soft du coin de l'œil, à la vue des premières photos, fort aguichantes. Bah oui, c'est vraiment très joli. Et les personnages en 3D sont très bien animés. Mais c'est fichtrement injouable. Terriblement agaçant, ce manque total de maniabilité. Enervantes, ces vagues d'ennemis qui se mettent à 5 ou 6 pour vous martyriser, sans que vous ne puissiez réagir efficacement. Ce jeu, rappelant Time Commando, aurait pu être vraiment très bon, mais il est juste META stressant. Vous pourrez vous passer d'incarner ce Blake Hunter, le super-agent des forces spéciales, croyez-moi... à moins que vous aimiez faire souffrir vos amis en les faisant jouer sur votre PlayStation!

2/5

1/5

The Last Dynasty

L'éditeur américain Sierra, bien connu des utilisateurs de PC, débarque dans le monde palpitant des consoles de jeu. Dans The Last Dynasty, il s'agit de suivre une histoire épique ponctuée – c'est le jeu – par des scènes d'action où le joueur pilote un vaisseau spatial en lutte contre d'innombrables autres bâtiments. Tout en admirant la longueur de cette précédente phrase, vous conviendrez qu'on se retrouve là devant un schéma proche de Wing Commander III. Seulement, la réalisation reste moyenne pour ne pas dire médiocre, et le doublage est bien loin d'être une merveille. L'univers à peut-être besoin de nous, mais il attendra qu'on finisse l'article d'Entrevue sur Ophélie Winter.

EDITEUR : SIERRA
DISPONIBILITE : JANVIER 1997

EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBILITE : DEJA DISPONIBLE

Steel Harbinger

Décidément, les éditeurs ne savent plus quoi inventer pour être originaux: Steel Harbinger est un jeu d'action dans lequel vous, la fille d'un scientifique, allez défendre la Terre contre les envahisseurs... bien vu, non ? Enfin, ce n'est pas bien grave, ce qui prime dans ce jeu c'est l'action, pas le scénario. Et de ce côté, Steel Harbinger s'en sort très bien. Les niveaux ne s'enchaînent pas de façon linéaire (c'est agréable), les armes à votre disposition sont très nombreuses, et les combats ne cessent jamais bien longtemps. Malheureusement, Steel Harbinger est plutôt... comment dire... moche. Véritable bouillie pixellisée, ce jeu de Mindscape rate le coche à cause de cette pauvre réalisation. Encore un titre à placer au chapitre des regrets...

3/5

OGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAMES

PARIS - JUSSIEU	PARIS ST MICHEL	PARIS 16ème	ANTONY (92)	CRETEIL (94)	KREMLIN (94)	PANTIN (93)	VERSAILLES (78)	CHELLES (77)
CD-ROM PC & MAC 17 rue des Écoles 75005 PARIS 01 46 33 68 68	56 Bd St Michel 75006 PARIS 01 43 25 85 55	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS 01 44 05 00 55	N20 - 92160 ANTONY 01 46 665 666	94000 CRETEIL 01 49 81 93 93	DE FONTAINEBLEAU 94270 KREMLIN BICETRE 01 43 901 901	63 AV JEAN JAURES NATIONALE 3 93500 PANTIN 01 48 441 321	78100 VERSAILLES 01 39 50 51 51	77508 CHELLES 01 64 26 70 10

NOUVEAUX MAGASINS !

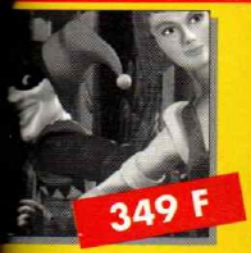
SCORE GAMES

COMPIEGNE (60)	AMIENS (80)	POITIERS (86)
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 03 44 20 52 52	19 RUE DES JACOBINS Galerie des Jacobins 80000 AMIENS 03 22 97 88 88	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 05 49 50 58 58

ST LAZARE	AULNAY (93)	LA DEFENSE (92)
6 RUE D'AMSTERDAM Face à la gare St Lazare 75009 PARIS 01 53 320 320 OUVERT DE 8 A 20H	Centre Ciial PARINOR Niveau 1 93606 AULNAY/BOIS 08 36 685 686* OUVERT MI DECEMBRE	Centre Ciial LES 4 TEMPS Niveau 2 - Proche Patinoire 08 36 685 686* OUVERT MI DECEMBRE

25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

SCORE GAMES SERA OUVER
les dimanches 22 et 29 décembr


349 F
NDEMONIUM PSX

369 F
DBZ LA LEGENDE PSX

349 F
TOMB RAIDER PSX

SAMOURAI SHODOWN PSX

349 F
COMMAND & CONQUER PSX

349 F
STAR GLADIATOR PSX

349 F
OL BOARDERS PSX

329 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET PSX

349 F
CHRONICLE OF THE SWORD PSX

349 F
DESTRUCTION DERBY 2 PSX

349 F
HEXEN PSX

349 F
DIE HARD TRILOGY PSX

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

EUX NEUFS

TATION NEUVE + PAD	
F BONS D'ACHAT	1490
TATION D'OCCASION + PAD	
BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES PLAYSTATION	
M REPLAY PRO 2	349
LET PLAYSTATION	269
E MEMOIRE	169
TTE CONTROLLER SONY	199
TURBO + MEMORY CARD	199
WIRED CONTROLLER PSX	99
RY CARD COULEUR	169
NT ACCESS LINE	399
NT + PEDALIER	449
TAP SONY	269
E DE TRANSPORT	199
S	199
JEUX PLAYSTATION NEUFS	
EME	329
MMINGS	299
VOLUTION GLOBAL	369
GOLF	369
SOCCER	199
S POWER SOCCER	399
TURES OF LOMAX	329
WARRIORS	349
OMBAT	349
TRILOGY	349
VIRUS	369
E IN THE DARK 2	299
ETTI RACING	349

ASSAULT RIGS	349
BLAM ! MACHINEHEAD	299
BLAST CHAMBER	369
BLAZING DRAGONS	369
BUBBLE BOBBLE + RAINBOW	269
BURNING ROAD	299
BUST A MOVE 2	269
CASPER	299
CHEESY	369
CRASH BANDICOOT	369
CRITICOM	349
CYBERIA	369
CYBERSPEED	399
CYBERWAR (LE COBAYE) - JAP	349
DARK FORCES (US)	399
DARK STALKER	369
DAVIS CUP TENNIS	369
DEFCON 5	349
DESCENT	349
DESTRUCTION DERBY	369
DISRUPTOR	349
DRAGON BALL Z 1	329
EXTREME PINBALL	369
FIFA 96	249
FIFA 97	349
FINAL DOOM	299
FIRO & KLAWD	349
GALAXIAN 3	349
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
GOAL STORM	349
HI OCTANE	369
HYPER TENNIS	369
IN THE HUNT	349

INTERNATIONAL MOTO X	349
IRON & BLOOD	349
JET RIDER	329
JUMPING FLASH 2	299
JUPITER STRIKE	349
KART DUEL SENNA	349
KING OF FIGHTER 95 (US)	399
KING'S FIELD 2	329
KONAMI OPEN GOLF	369
RELOADED	349
MOTOR TOON GP 2	349
MYST	349
NAMCO MUSEUM VOL.3	279
NBA JAM EXTREME	329
NBA JAM T.E.	199
NEED FOR SPEED	369
PANDEMONIUM !	349
PITBALL	369
NOVASTORM	349
OLYMPIC GAMES	349
OLYMPIC SOCCER	349
RAGING SKIES	369
RAGE RACER (JAP)	499
SIM CITY 2000	349
SLAM & JAM 96	149
SOVIET STRIKE + LIVRET DE COMBAT	349
STREET RACER	349
TEKKEN 2	369
TOBAL N°1 (V.F)	349
TOMB RAIDER	349
TUNNEL B1	329
TWISTED METAL 2	329
WARHAMMER	349

JEUX D'OCCASION

JEUX PLAYSTATION D'OCCASION

3D LEMMINGS	199
ACTUA SOCCER	99
ADIDAS POWER SOCCER	269
AGILE WARRIOR	199
AIR COMBAT	169
ALONE IN THE DARK 2	199
ANDRETTI RACING (US)	249
AQUANAUT'S HOLIDAY	249
ASSAULT RIGS	199
CRITICOM	199
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	139
D	149
DAVIS CUP	279
DEFCON 5	169
DESCENT	249
DESTRUCTION DERBY	149
DISCWORLD	139
DOOM	199
DRAGON BALL Z (JAP)	169
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	299
DRIFT KING (JAP)	199
ESPN EXTREME GAMES (US)	139
ESPN EXTREME GAMES	269
EXECTOR (JAP)	99
EXTREME PINBALL	199
FADE TO BLACK	249
FALCATA (JAP)	69
FIFA 96	149

FIFA 97	299
FINAL DOOM	199
GALAXY FIGHT	249
GEX	249
GOAL STORM	169
HI OCTANE	179
HYPER TENNIS	289
IMPACT RACING	269
JOHNNY BAZOOKATONE	169
JUMPING FLASH (JAP)	99
JUMPING FLASH	169
JUPITER STRIKE	199
KILEAK THE BLOOD	139
KILEAK THE BLOOD 2 (JAP)	199
KRAZY IVAN	129
LONE SOLDIER	169
MAGIC CARPET	249
MICKEY'S WILD ADV.	239
MORTAL KOMBAT 3	169
MYST	299
NBA IN THE ZONE	169
NBA JAM T.E.	129
NBA LIVE 96	249
NEED FOR SPEED	279
NHL FACE-OFF	199
NOVASTORM	129
PANZER GENERAL	279
PARODIUS DE LUXE	199
PGA TOUR GOLF 96	279
PHILOSOMA	249
POWER SERVE	199
PRIMAL RAGE	229

PRIME GOAL SOCCER	239
PRO PINBALL	249
PSYCHIC DETECTIVE	239
RAIDEN PROJECT	149
RAYMAN	199
RETURN FIRE	239
REVOLUTION X	199
RIDGE RACER	169
RIDGE RACER REVOLU(JAP)	229
RISE OF THE ROBOTS 2 (US)	99
ROAD RASH	279
ROCKMAN X3 (JAP)	249
SHELLSHOCK	139
SHOCKWAVE ASSAULT	199
SKELETON WARRIORS (US)	169
SKELETON WARRIORS	279
SOVIET STRIKE	289
SPACE GRIFFON (JAP)	79
SPACE HULK	269
STARBLADE ALPHA (JAP)	79
STARBLADE ALPHA	169
STREET FIGHTER ALPHA	279
STREET FIGHTER MOVIE	169
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	169
STREET FIGHTER ZERO 2(JAP)	349
TEKKEN	149
THEME PARK	269
THUNDERHAWK 2	149
TIME COMMANDO	249
TOSHINDEN	99
TOSHINDEN 2	279
TOTAL ECLIPSE TURBO	169

TOTAL NBA 96
TOUKON RETSUDEN (JAP)
TRACK AND FIELD
TWIN GODESSES (JAP)
TWISTED METAL
VAMPIRE (JAP)
VIEW POINT
WARHAWK
WING COMMANDER 3
WIPE OUT
WIPE OUT 2097
WOLF FANG (JAP)
WORMS
WRESTLEMANIA
X-COM ENEMY UNKNOWN
ZERO DIVIDE
ZOOP

UN RENSEIGNEMENT COMPLEMENTAIRE N'HESITEZ PAS A TELEPHONEZ A 01 53 320 320

MMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

NITEL : 3615 SCORE GAMES

C : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

MMANDES FAX : 01 53 320 321

UVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

UCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

FORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

RAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

TE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUI

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

Ça y est, la voilà enfin la nouvelle année ! Il était dit que 1997 serait encore une fois placée sous le signe de la PlayStation. Une fois de plus, les meilleurs jeux ainsi que les futurs hits se trouvent sur la console de Sony. À ce propos, comptez sur nous pour noter les titres qui passent entre nos mains expertes (en toute modestie) sans concession. Voici donc, comme à chaque numéro, le tableau récapitulatif qui vous permet en un coup d'œil de voir les notations sur chaque produit testé. Et, une fois de plus, selon la coutume consacrée... bonne année 1997 !

	B. Janssens	V. Sebansky	N. Nini	J-F. Morisse	R. Volfoni	G. Szriftgiser	N. Moulin	Et vous ?
TOBAL N°1 (P.48)	3	5	5	4	4	5	5	
FIFA 97 (P.54)	3	2	4	4	3		4	
LEGACY OF KAIN (P.58)	4	2	5	4		5		
NBA LIVE 97 (P.60)		3	3	3	3	4	3	
COOLBOARDERS (P.62)	3	3	2	2	3		3	
SIM CITY 2000 (P.64)	3	4	3	4		3	4	
TWISTED METAL W.T. (P.66)	3		3	2	2		2	
COMMAND & CONQUER (P.68)	5	5	4	5	5	5	5	
SENNA KART DUEL (P.70)	4	3	3				4	
HYPER F. M. TENNIS (P.72)	2		3					
CHRONICLES SWORD (P.74)	2	1	2	1	3	3		

LE SYSTEME DE NOTATION

1. **Nul. 10 % fun** (et encore 10 minutes)
2. **Pas bon. 30 % fun**
3. **Moyen. 50 % fun**
4. **Bon. 80 % fun**
5. **Tres bon. 100 % fun**

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur Nourdine Nini.
Maquette Marie Hédon, Alain Langlois, Christophe Gourdin, Isabelle Lacombe, Stéfanie Brunelle et Manu le coz.
Coordination technique Edwige Nicot.
Correcteur-réviseur Simone Audissou. ***Corrections Photographiques*** Stephane Leclercq
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. ***Secrétariat*** Laurence Geliffroy
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Raymond Leboeuf, Vladimir Sebansky, Raoul Volfoni, Gregory Szriftgiser et Nicolas Moulin.
Dépot légal à parution. Toutes les photos de la rubrique «Gros Plan» sont © Patrick Sordoillet.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de couverture Porsche Challenge © Sony C.E.E. 1996/ 1997
Remerciements à Lize Ashford et Richard Brunois de SonyC.E. France ainsi qu'à Pascal Jarry de Sony C.E. Angleterre pour l'illustration de couverture.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture et qui ne peut être vendu séparément.

ACCELERATEURS DE SENSATION!

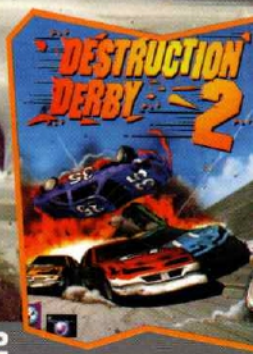
FORMULA 1

Formula I
Le chef d'oeuvre absolu sur PlayStation
5/5 PlayStation Magazine - 98 % Consoles News

WipEout 2097
Le jeu qui marquera l'histoire de la PlayStation
95 % Joypad - 95 % Consoles +

wipEout 2097

DESTRUCTION DERBY 2



Destruction Derby 2
Le plaisir extrême pour le joueur
97 % PlayMag - 96 % Joypad

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Formula 1 Licensed by FOCA to Fuji TV.
Wipeout and Destruction Derby 2 are trade marks of Psygnosis Ltd.
Psygnosis and the Psygnosis logo are registered trade marks of Psygnosis Limited.
Psygnosis, 92 Avenue de Wagram, 75017 Paris